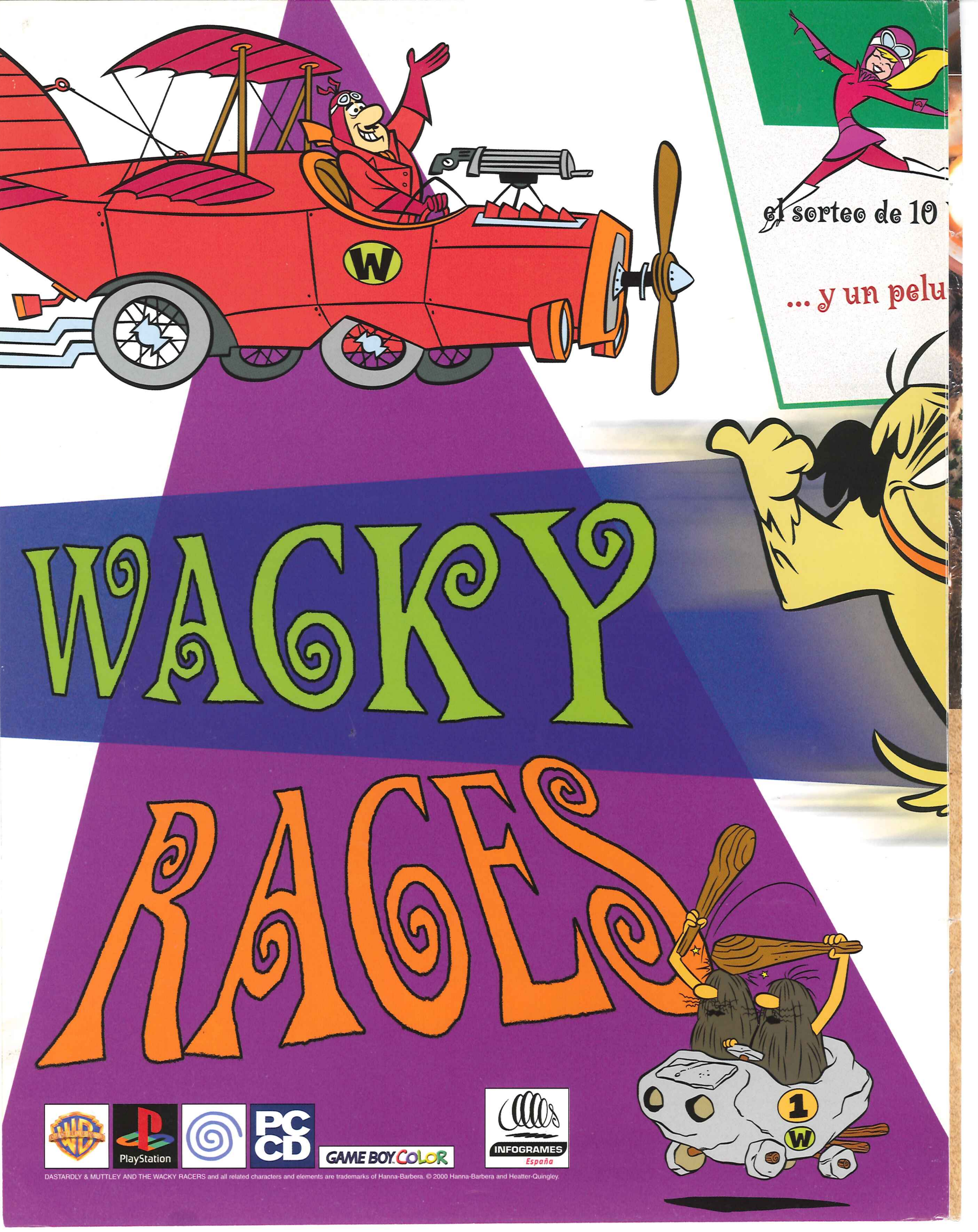

INFOGRAMES TRAE KOUDELKA EN CASTELLANO
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 101. SEPTIEMBRE 2000. 450 PTAS. 2,70 EUROS
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
DRIVER 2
REFLECTIONS REINVENTA SU OBRA MAESTRA
NOVEDADES
FORMULA 1 2000 ● SEGA EXTREME SPORTS ● DINO CRISIS 2 ● VIRTUA ATHLETE 2K
8 420565 037006 00101



el sorteo de 10
... y un pelu
WACKY
RACES
1
W
PlayStation
PC
CD
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
España
DASTARDLY & MUTTLEY AND THE WACKY RACERS and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera. © 2000 Hanna-Barbera and Heatter-Quingley.

Los Autos Locos

concurso

Dinos el nombre del malvado acompañante de Patán y entrarás en
Wacky Races de PlayStation, 15 de Dreamcast, 15 de Game Boy Color...

he grande de Patán
y 10 pequeños



BASES:

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 20 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO WACKY RACES».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO WACKY RACES

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

ELIGE CONSOLA: ....

RESPUESTA: ....

sumario nº 101

En portada

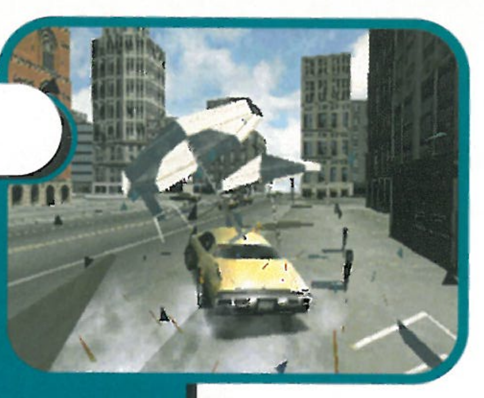
No cabe duda de que uno de los juegos que ha marcado la exitosa carrera de *PlayStation* ha sido el colosal Driver. Su original mecánica de juego, acompañada de una realización técnica soberbia supuso un punto y aparte en el prolífico catálogo de la joya gris de SONY. Este mes ocupa nuestra portada la esperada continuación del mito de REFLECTIONS, que fue presentado en las oficinas de INFOGRAMES de la mano de **Martin Edmondson**, el «papá de la criatura». Nada menos que 9 páginas ocupa en la revista el reportaje que os hemos preparado de **Driver 2**, en el que podréis conocer de primera mano todas y cada una de las sorpresas que nos guarda. Y tampoco os perdáis el reportaje sobre Koudelka, una combinación de *RPG* y aventura totalmente traducido y doblado al castellano.

Super nuevo





Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Consejo Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco** y **José Oneto**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **F. Javier Bautista, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Interrnag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





CERRADO POR VACACIONES DEL PERSONAL

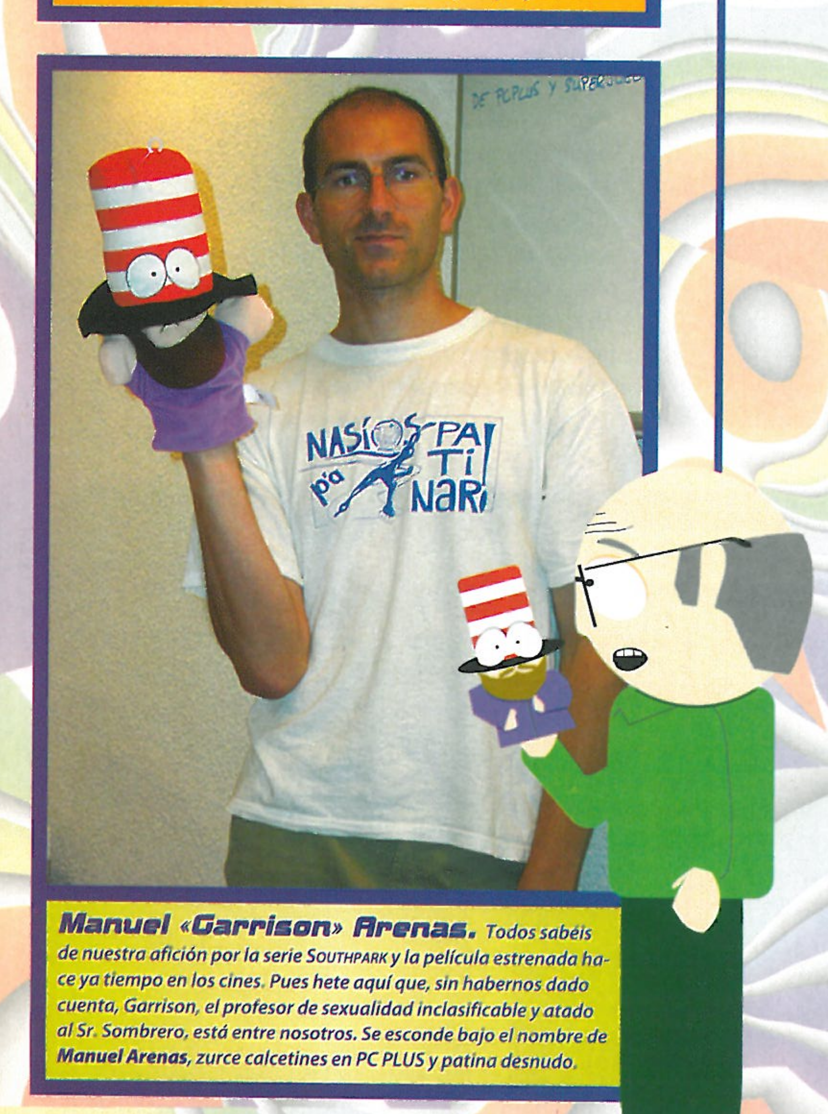


«El Muchacho de Montilla». *De vez en cuando dejamos que alguien nos visite en la redacción. Este ser que veis en la pantalla, de modales afinados y agujeros liberales, tuvo a bien darse un garbeo por las tierras madrileñas y regalarnos unos vasos de Arcopal de un Todo A Cien. Se hace llamar «el muchacho de Montilla», aunque después de ver dónde se alojó, lo rebautizamos como «la lagarterana de Montilla».*

Pues sí amigos. Cuando estéis leyendo estas líneas, la mayoría de la familia **SUPER JUEGOS** se encontrará en alguna parte del litoral o de la montaña tostando sus cuerpos al sol. De esta manera, **MAYERICK** cerrará bares por **Cuenca**; **THE ELF** irá persiguiendo *Product Managers* hasta **Lanzarote** si hace falta; **NEMESIS** disfrutará de un merecido periodo de descanso en la habitación de su casa; **DOC** se ira a «echarse unas máquinas», como el resto del año; **THE SCOPE** buscará algún balneario gallego o tarraconense dónde solucionar su alopecia; **CHIP & CE** irá a limpiar pañales a **Alicante**; **R. DREAMER**, como siempre, lo decidirá al subirse al coche... En fin, unos poquitos días para recargar pilas y prepararnos para un último tercio de año movidito...



Separación. *El mes pasado os presentamos a la nueva novia de* ***Nemesis****. Tras verlo en «gayumbos» y zapatillas de deporte, Patancete decidió separarse y compartir con Ixa, Ana, Jasón y Oscar sus tácticas de concentración para olvidar. Y aquí le veis, tan feliz, medio borracho y tirando los tejos a* ***De Lucar****. De hecho se rumorea que el culo de Javi puede estar detrás de esto... y del propio Javi.*



Manuel «Garrison» Arenas. *Todos sabéis de nuestra afición por la serie* Southpark *y la película estrenada hace ya tiempo en los cines. Pues hete aquí que, sin habernos dado cuenta, Garrison, el profesor de sexualidad inclasificable y atado al Sr. Sombrero, está entre nosotros. Se esconde bajo el nombre de* ***Manuel Arenas****, zurce calcetines en PC PLUS y patina desnudo.*

Editorial

El elevado precio de venta y el retraso en su salida al mercado han sido las noticias que más nos han afectado este mes. Esto y el fantástico momento que vive *Dreamcast* nos aventuran unos meses apasionantes.

MARCOS GARCIA

¿VALE LO QUE CUESTA?

Después del anuncio de SONY del precio definitivo de la consola, no cabe duda que muchos nos hemos llevado una gran desilusión. Soñábamos con una ***PS2*** mucho más asequible, al precio de la primera ***PlayStation*** cuando desembarcó en **Europa**. Pero por el encarecimiento del Yen, o por lo que sea, lo cierto es que se nos antoja muy cara la consola. Y estoy seguro que este precio responde a otras razones. El no demasiado número de unidades disponibles, la presión de la división de DVD *hardware* de la propia SONY o, por qué no, ver cómo responde el mercado a estos precios, pueden haber sido también factores que influyan en tal decisión. Sólo si ***PS2*** vale realmente lo que cuesta podríamos decir que es hasta una consola barata. Ahora tiene que demostrarlo, con unos juegos acordes en calidad al desembolso económico que supone la consola y los propios juegos, algo que en Japón no ha sucedido. Pero también hay que buscar el lado positivo. Quizá este desorbitado precio anime a muchos que estaban esperando y no tienen suficiente dinero, a entrar en el mundo de ***Dreamcast***, que ahora por catálogo es la consola más atractiva del mercado y lo seguirá siendo hasta que ***PS2*** se «ponga las pilas», algo que tarde o temprano hará.





El comunicado de SONY COMPUTER sobre la salida en **España** de ***PS2*** es la principal noticia de este mes. El resto de compañías se prepara para dicha fecha y comienzan a llegarnos informaciones sobre los juegos que se pondrán a la venta por entonces.



ACCLAIM

LLEGA DIGIMON, LA SERIE POCKET PRICE Y NUEVOS TITULOS PARA PLAYSTATION 2

EVERGRACE

ETERNAL RING



DIGIMON fue creado por BANDAI como mascota virtual tipo TAMAGOTCHI. Más tarde, y junto a la TOEI, apareció la serie de animación DIGIMON ADVENTURES que tanto éxito ha tenido entre el público infantil español. La fiebre DIGIMON también ha llegado al mundo del videojuego, y para octubre tendréis en las tiendas DIGIMON WORLD de la mano de ACCLAIM. Además, la compañía americana ya ha desvelado los 6 títulos que acompañarán la salida de ***PS2***: RC REVENGE, JET LON GP, BUST A MOVE 4, ARMORED CORE 2, EVERGRACE y ETERNAL RING. Por último, cinco títulos van a formar parte de la llamada serie *Pocket Price* de ***PSX*** que saldrán en Septiembre a ¡1990 pesetas!: SKI AIR MIX, SANVEIN, CHRIS KAMARA´S STREET SOCCER, LAS VEGAS CASINO y SPORTS SUPERBIKE.

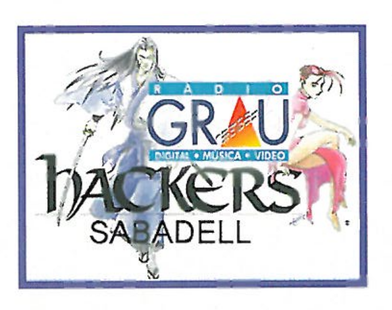
ARMORED CORE 2



SABADELL

4ª FERIA DEL VIDEOJUEGO

El 2 y 3 de Septiembre, en el local del ayuntamiento de **Sabadell** situado en La Rambla 69 conocido como «Casal Pere Quart», y entre las 10 de la mañana y las 8 de la tarde, todos los visitantes podrán participar en variados concursos. De esta manera, el sábado se competirá con HALF LIFE COUNTERSTRIKE de ***PC*** e ISS PRO EVOLUTION de ***PSX***; el domingo con SOUL CALIBUR de ***DREAMCAST*** y COLIN MCRAE 2 de ***PLAYSTATION***. Patrocinan **Radio Grau** y **Club Hackers**. Información e inscripciones en el teléfono 93 7480140.



CENTRO MAIL

APERTURA DE NUEVAS TIENDAS

Nada menos que 4 nuevas tiendas han sido abiertas al público por CENTRO MAIL. En **Barcelona**, en en centro comercial La Maquinista, Local B-31, en la calle Asunción S/N; el segundo en **Mataró**, en el centro comercial Mataró Park, en la calle Estrasburg nº5; el tercero lo encontramos en la ciudad de **Cáceres**, en la avenida Virgen de Guadalupe número 18; y, por último, en la localidad granadina de **Motril**, en el Edificio Radiovisión en la calle Nueva 44. Bienvenidos.



Nuestros amigos de CENTRO MAIL siguen abriendo nuevas tiendas con las que satisfacer a todos los amantes del videojuego.

INFOGRAMES

SPACE RACE

SPACE RACE

SPACE RACE



ALUVION DE NOVEDADES DE LA COMPAÑIA FRANCESA

La compañía del armadillo sacará al mercado en los próximos meses varios juegos con el denominador común de estar protagonizadas por famosos personajes de los dibujos. En primer lugar ASTERIX: LA BATALLA DE LAS GALIAS. También para esta consola, pero con los Looney Tunes de protagonistas, BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS. Y para ***GAME BOY COLOR***, y protagonizada por uno de nuestros personajes favoritos, Marvin The Martian, VENGANZA MARCIANA, una aventura que convertirá tu ***GAME BOY COLOR*** en un capítulo de la serie. Por último y para ***DREAMCAST***, el espectacular juego de carreras SPACE ACE, también protagonizado por los Looney Tunes.

VENGANZA MARCIANA



VENGANZA MARCIANA está pensado para chavales de entre 6 y 14 años de edad.

NOTICIAS GRUPO ZETA

CARLOS RAMOS QUIÑONES, NUEVO SUBDIRECTOR GERENTE DE EDICIONES B

Carlos Ramos Quiñones ha sido nombrado subdirector gerente de Ediciones B, editorial que pertenece al Grupo Zeta, en sustitución de Pedro Sureda, dependiendo de la directora gerente, Blanca Rosa Roca. Ramos Quiñones comenzó a trabajar en el Grupo Zeta en 1994 y, hasta ahora, desempeñaba el puesto de gerente de Ediciones B México. Entre otras funciones será el encargado de coordinar las filiales de Ediciones B en Latinoamérica. El puesto de Carlos Ramos en Ediciones B México será ocupado por César Macazaga, hasta ahora gerente de Venezuela. Helena Gómez compaginará las dos gerencias de Ediciones B Venezuela y Colombia.





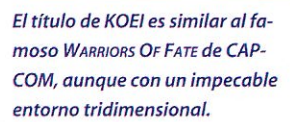












El título de KOEI es similar al famoso WARRIORS OF FATE de CAPCOM, aunque con un impecable entorno tridimensional.

PLAYSTATION 2

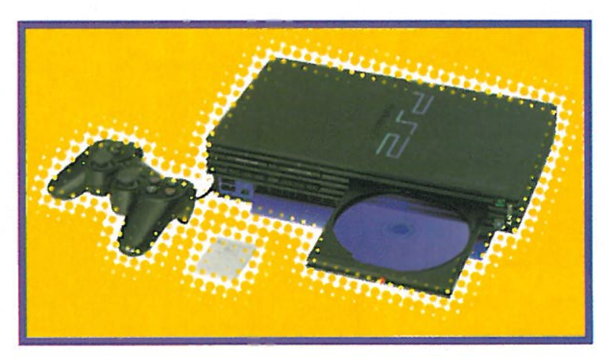
SONY ANUNCIA LA FECHA DE SALIDA Y EL PRECIO

Desde su salida en **Japón**, el día 4 de Marzo del presente año, se han vendido 3.000.000 de ***PLAYSTATION 2***. Esta demanda de los consumidores nipones ha motivado que la fecha de lanzamiento de la consola en **España**, y en el resto de **Europa**, se retrase hasta el día 24 de Noviembre de 2000. SONY ha anunciado que el precio estimado de venta al público en nuestro país será de 74.900 pesetas, y se espera que se pongan a la venta más de 40 títulos antes de las Navidades. Hablando de novedades, en esta página os mostramos el último fútbol de KONAMI. Obra de MAJOR, los creadores de ISS para ***NINTENDO 64***, las similitudes entre JIKKYOU y dicha saga saltan a la vista desde el primer momento en el terreno de la jugabilidad. Gráficamente es un auténtico espéctaculo, casi como si estuviéramos viendo un partido en la TV. La otra novedad del mes es una de las más vendidas en **Japón**: SHIN SANGOKU MUSOU. Como algunos sabréis, es la secuela del *beat'em-up 3D* aparecido en ***PSX***, aunque en esta ocasión el *one on one* ha dado paso a una especie de FINAL FIGHT en 3D.

Esta imagen muestra el efecto gráfico, similar al Bullet Time de THE MATRIX, que implica el uso de golpes especiales.









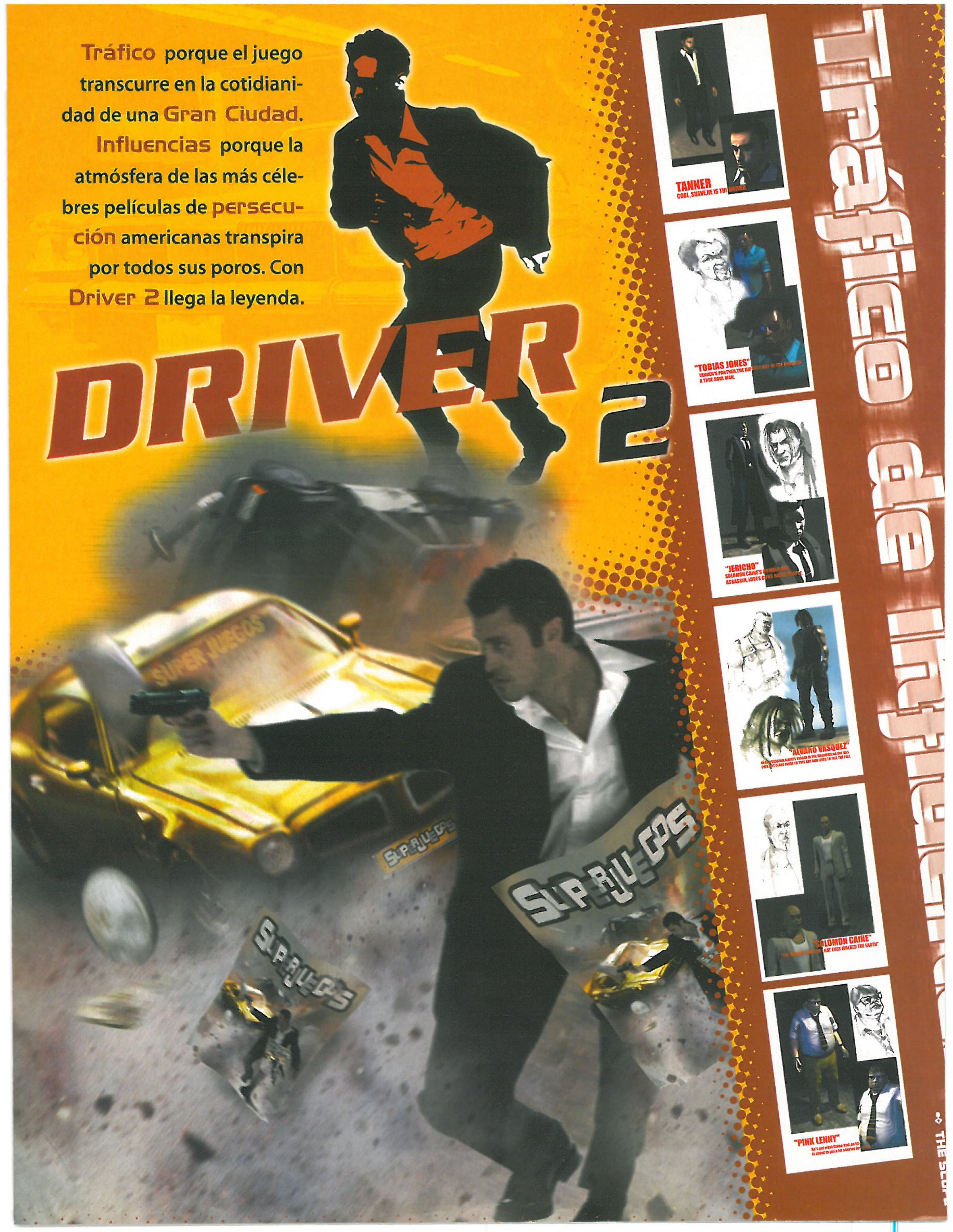


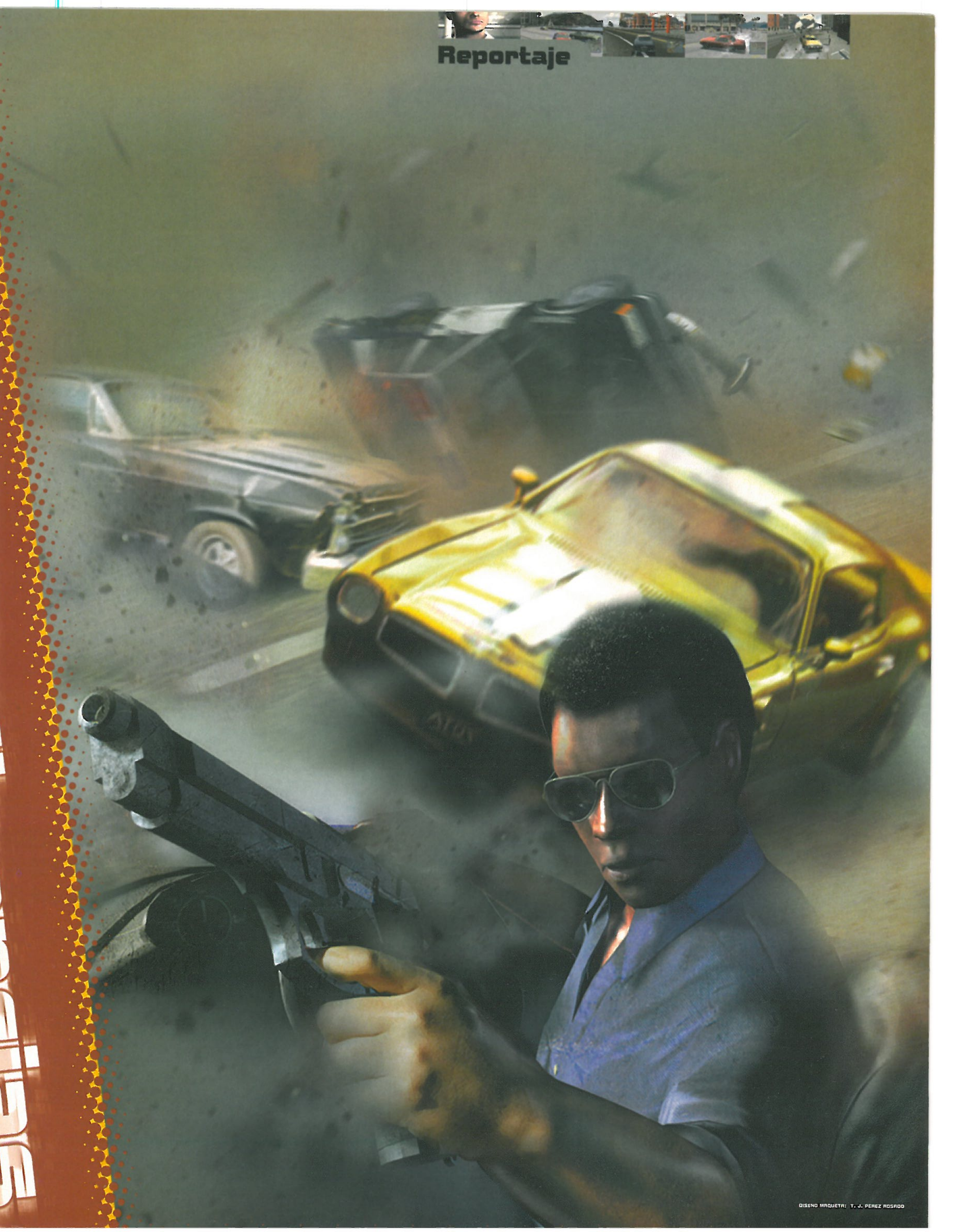




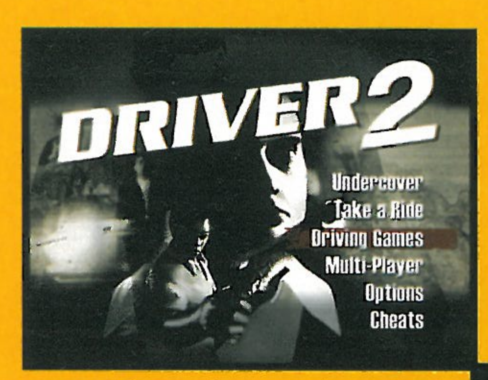


MAJOR nos ofrece un espectáculo visual con la incorporación del modo Scenario en el que viviremos partidos reales y un original modo historia.


Tráfico porque el juego transcurre en la cotidianidad de una Gran Ciudad. Influencias porque la atmósfera de las más célebres películas de persecución americanas transpira por todos sus poros. Con Driver 2 llega la leyenda.
DRIVER 2
Tráfico de
TANNER
"TOBIAS JONES"
"JERICHO"
"ALVARO VASQUEZ"
"SOLOMON CAINE"
"PINK LENNY"



DISEÑO MAQUETA: T. J. PEREZ ROSADO



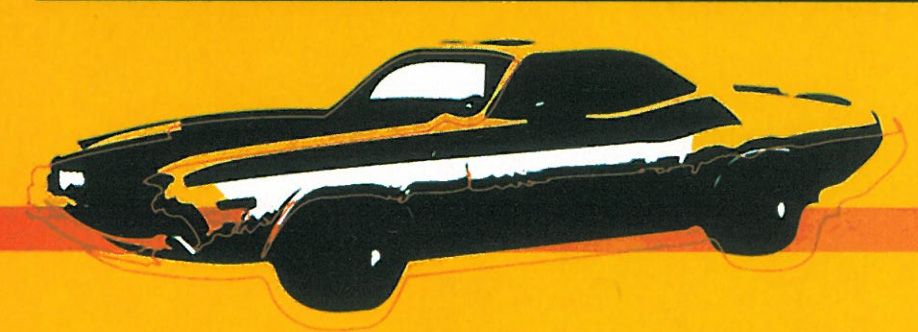




Sobre estas líneas vemos la pantalla principal desde la cual nos trasladaremos a las diferentes opciones de juego que ofrece ***Driver 2****. A la derecha una de las muchas secuencias que explican la trama.*







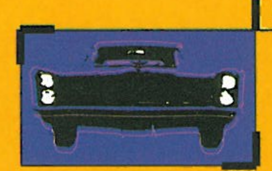


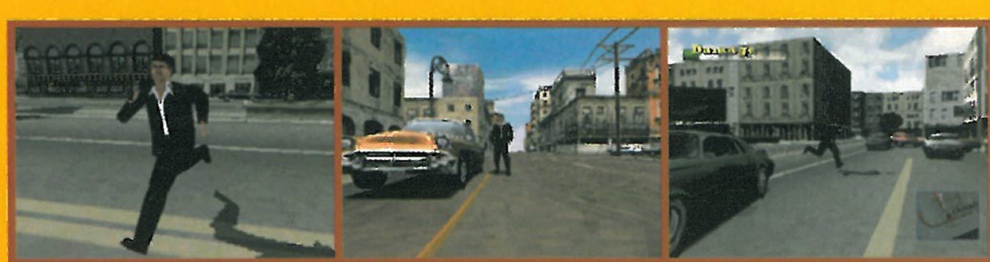
INFOGRAMES, compañía encargada de su distribución en **España**, presentó a la prensa especializada uno de esos juegos que hemos catalogado como «imposibles», porque parece increíble que pueda jugarse en ***PlayStation***. Llevamos no sé cuántos meses diciéndoos que la consola no da más de sí, que ha llegado al cien por cien de sus limitaciones, pero nuevamente nos sigue sorprendiendo con juegos como éste. Hablar de **Driver 2** sería complicado si el primer Driver no fuera conocido por la mayoría de vosotros. La primera entrega de REFLECTIONS supuso dar un giro a todo lo visto hasta la fecha en ***PlayStation***, introduciendo al jugador en una ciudad real donde debía enfrentarse tanto al tráfico habitual de una gran urbe, como a sus propias misiones.

Y son estas misiones la que dan la salsa al juego, porque si ya conducir por una gran ciudad real es una experiencia apasionante, más lo es si debemos acudir a determinados sitios, evitando tanto a gangsters o a la propia policía. Y todo aderezado de un sinfín de detalles, como saltos, colisiones, daños en vehículos propios y ajenos, destrucciones de decorados, etc. Hasta aquí podríamos decir que esto es, a grandes rasgos, lo que introdujo en el género la saga Driver. Con **Driver 2**, todo se multiplica, ya que todos y cada

UNA DE LAS NOVEDADES DE DRIVER 2 ES LA INCLUSION DE CURVAS DE DIFERENTES GRADOS DENTRO DE LOS ESCENARIOS. SI RECORDAIS, EN EL PRIMER DRIVER TODOS LOS GIROS ERAN ANGULOS TOTALMENTE RECTOS

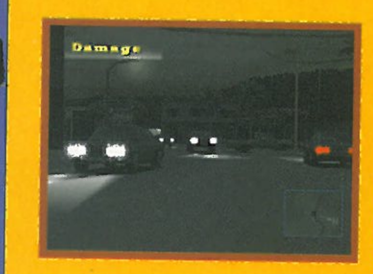
A GOLPE DE ZAPATO





EL NUEVO ARGUMENTO DEL JUEGO HACE QUE TANNER TENGA QUE PASAR GRAN PARTE DEL TIEMPO FUERA DE SU COCHE. ADEMAS DE SALIR PARA CAMBIAR DE VEHICULO, DEBERA REALIZAR DETERMINADAS ACCIONES PARA COMPLETAR ALGUNAS MISIONES. LO DE ABANDONAR EL VEHICULO NO ESTA LIMITADO A DETERMINADOS MOMENTOS, SINO QUE SIEMPRE QUE ASI QUIERA EL JUGADOR, SERA POSIBLE DARSE UN GARBEO POR LA CIUDAD. ESO SI, SIEMPRE A LA CARRERA.

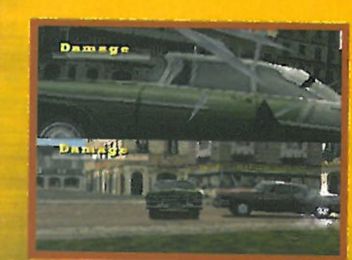
Y POR LA NOCHE...



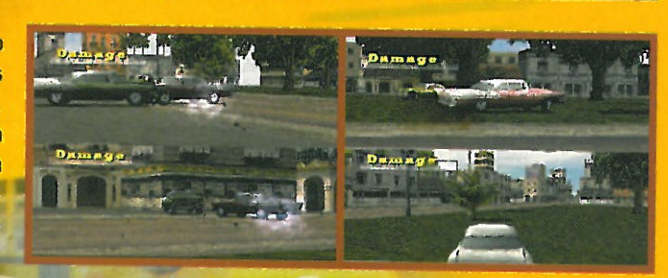
...HAREMOS LO DE SIEMPRE: CONDUCIR. SE NOTA UNA PATENTE MEJORA EN LOS EFECTOS DE LUZ, Y AUNQUE PUEDA PARECER EN PRINCIPIO MAS CONFUSO QUE DE DIA, SE JUEGA SIN NINGUN PROBLEMA.



DOS JUGADORES



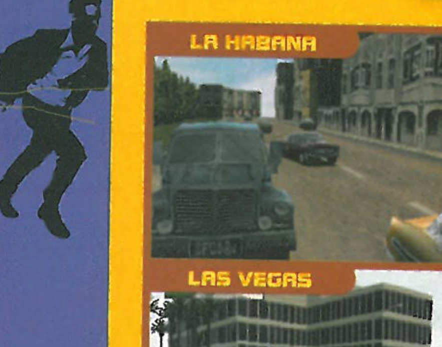
REFLECTIONS HA INCLUIDO VARIOS JUEGOS PARA DOS JUGADORES SIMULTANEOS, UNA NOVEDAD QUE SERA MUY BIEN RECIBIDA POR LOS AMANTES DE DESTROZAR EL COCHE DEL VECINO... VIRTUALMENTE.



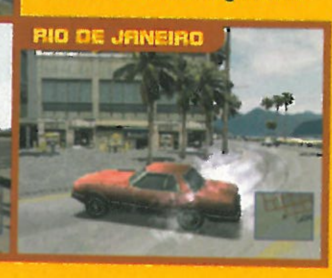




CIUDADES SIN LEY

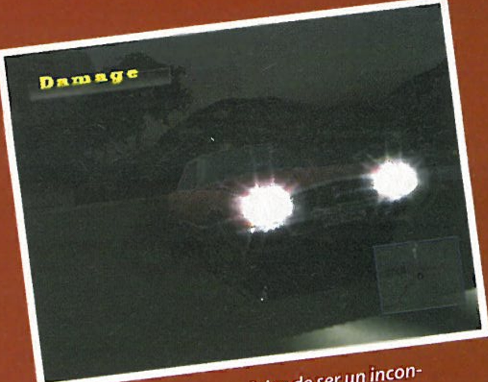


CUATRO CIUDADES DE MUY DIFERENTE ESTRUCTURA Y ASPECTO SIRVEN DE ESCENARIO A LAS AVENTURAS DE TANNER. DESDE LA ANTIGUA HABANA, HASTA LAS FRENETICAS CHICAGO Y LAS VEGAS, PASANDO POR LA MAGIA DE RIO DE JANEIRO.





Chicago es la ciudad que más recuerda al primer DRIVER. Los saltos sobre los puentes son puro espectáculo.



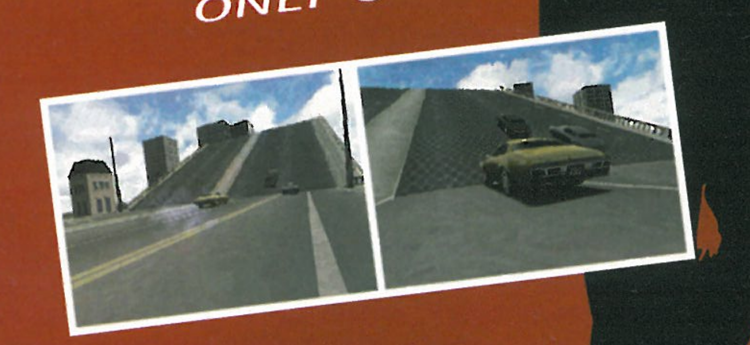
La conducción nocturna, lejos de ser un inconveniente, se ha convertido en un atractivo más del juego. El juego de iluminación de los faros sobre el decorado es soberbio.



En esta secuencia podemos observar lo que tiene que hacer Tanner para cambiar de vehículo. Primero obliga a parar el coche deseado y luego se sube en él.

THE MOB'S OUT IN FORCE

ONLY ONE MAN CAN COME BETWEEN THEM.





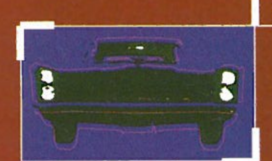
Si el puente se levanta... lo mejor será acelerar a fondo. Con el impulso conseguido, con suerte podremos sobrevolar el río y caer por la otra parte.



uno de los detalles que tanto hemos admirado, se han perfeccionado al máximo. **Driver 2** es Driver elevado a la enésima potencia. En primer lugar las calles están mucho más llenas, con más coches en pantalla y con más elementos susceptibles de interactuar con nosotros. Por ejemplo, el primer **Driver** estaba diseñado a base de cuadrículas, siendo todos los giros de 90 grados. En esta ocasion existen curvas de diferentes ángulos, las grandes autopistas o avenidas de las ciudades tienen sus propios carriles de aceleración o deceleración, los semáforos y las señales son más reales y realmente inciden en la congestión del tráfico. Se han incluido más de 30 modelos diferentes de vehículos, perfectamente detallados, que «alegran» la simple visión del juego incluso aunque no se esté jugando. En definitiva, todo lo que vimos en el primer Driver se ha perfeccionado hasta el límite. Pero no acaba ahí la cosa, ya que, por poner un ejemplo, si nos cruzamos con un vehículo o le adelantamos, podremos oir la música que su conductor esté escuchando. Esto da una clara idea del trabajo de REFLECTIONS, que no ha dejado nada a la improvisación, para que los exigentes usuarios que ya disfrutaron con Driver, encuentren en **Driver 2** una inversión que va más allá de una segunda parte perfeccionada. Uno de los nuevos alicientes que cambia totalmente el espíritu del juego es la posibilidad de salir del coche.

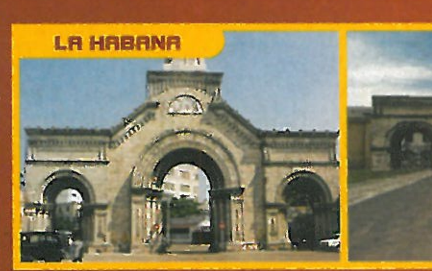
En esta ocasión, Tanner, el protagonista del juego, no sólo se limitará a efectuar las misiones a bordo del vehículo que le toque en suerte. En determinados momentos del juego deberá bajarse y realizar unas acciones determinadas mientras pasea por las calles.

BUSCA LAS DIFERENCIAS



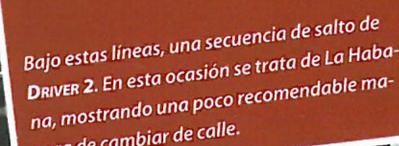




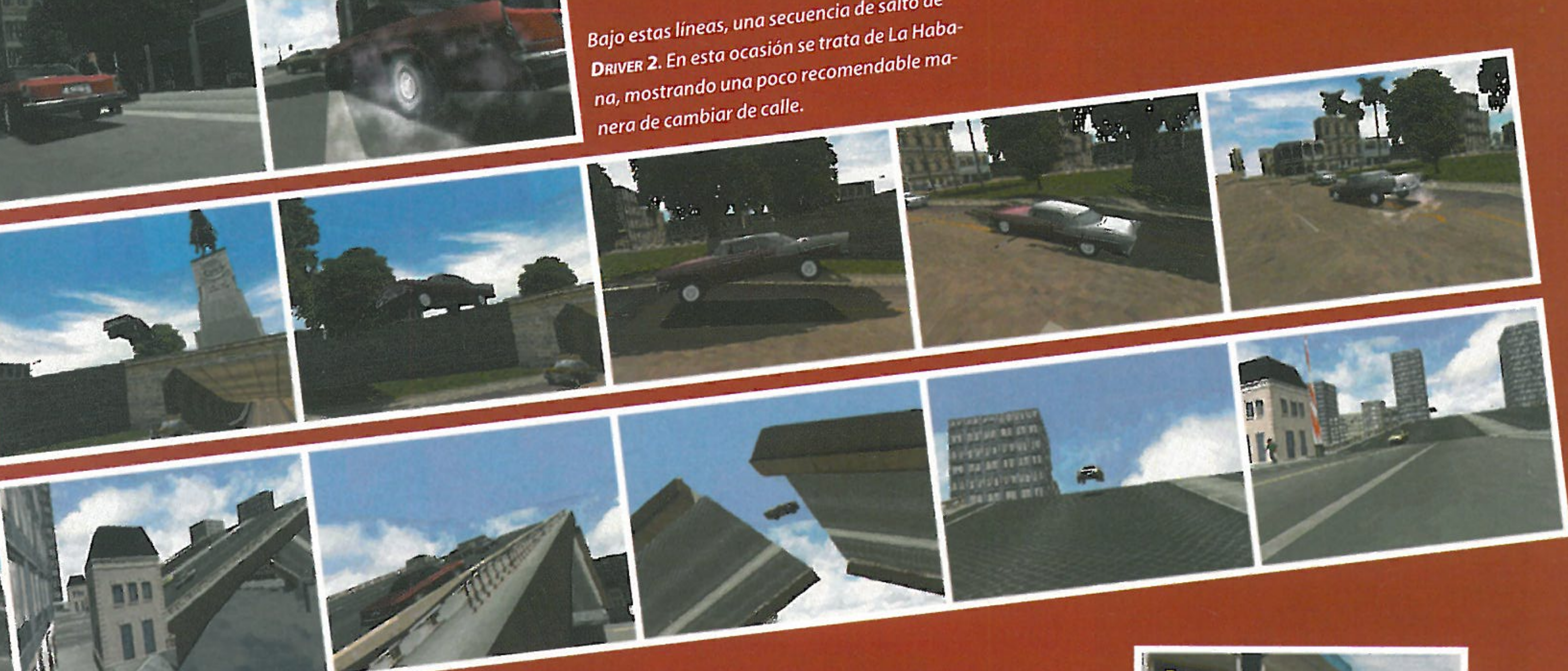


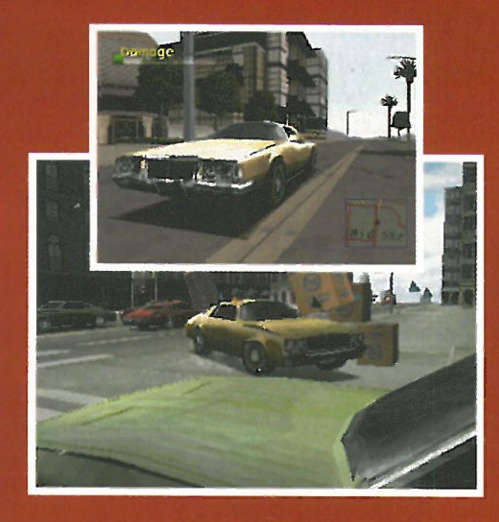
PARA REPRESENTAR CON LA MAYOR FIDELIDAD LAS CUATRO CIUDADES, REFLECTIONS CREO OTROS TANTOS GRUPOS DE GRAFISTAS DIFERENTES. DICHOS EQUIPOS SE TRASLADARON A CADA UNA DE LAS CIUDADES, CON LO CUAL SE GARANTIZABA LA VARIEDAD DEBIDO A QUE NO SON LAS MISMAS MANOS LAS QUE DISEÑAN LAS CUATRO CIUDADES. UNA VEZ QUE SE HIZO EL TRABAJO INDIVIDUAL DE CADA GRUPO, SE COMBINARON LOS TRABAJOS EN EL JUEGO.

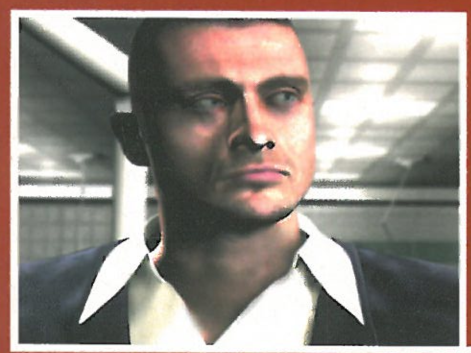


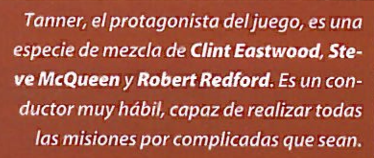


Bajo estas líneas, una secuencia de salto de **DRIVER 2**. En esta ocasión se trata de La Habana, mostrando una poco recomendable manera de cambiar de calle.







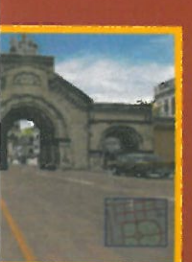


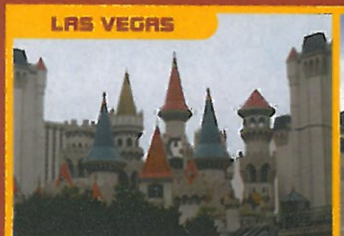
Tanner, el protagonista del juego, es una especie de mezcla de **Clint Eastwood**, **Steve McQueen** y **Robert Redford**. Es un conductor muy hábil, capaz de realizar todas las misiones por complicadas que sean.

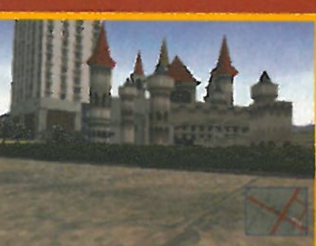








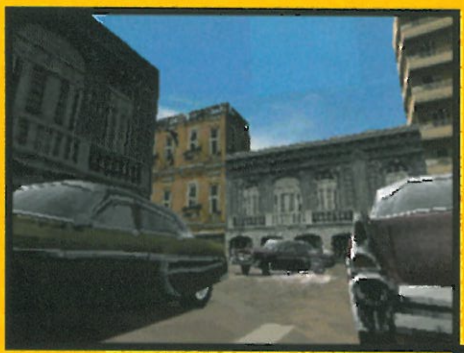








EN ESTE CUADRO PODEIS VER UNA FOTO REAL DE CADA CIUDAD JUNTO A SU REPRESENTACION EN EL PROPIO VIDEOJUEGO. LOS PRINCIPALES MONUMENTOS Y LOS LUGARES MAS SOBRESALIENTES HAN SIDO CONTEMPLADOS CON UN SORPRENDENTE GRADO DE DETALLE.



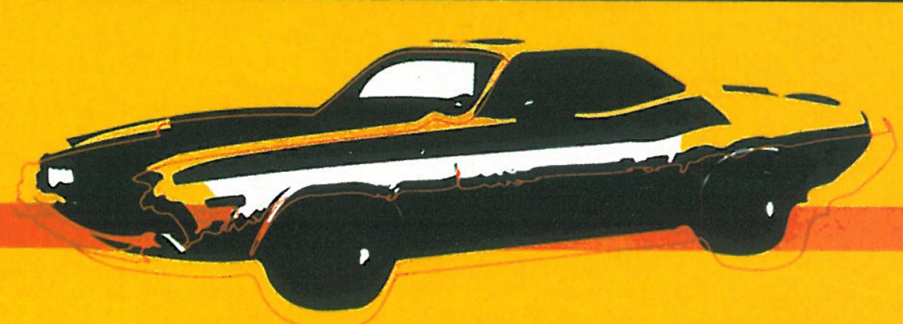




Los detalles llegan a extremos tales que, por ejemplo, si nos cruzamos con un coche acercándonos bastante a él, además de oír su motor, escucharemos la música que esté escuchando el conductor.









Además, todos los vehículos de la ciudad están disponibles, de manera que si Tanner ve que el vehículo que conduce no tiene las prestaciones necesarias, podrá bajarse, parar a otro y subirse para realizar la prueba en una nueva «montura». Y no importa que sea una furgoneta, un camión de reparto o un autobús, cualquiera puede ser conducido por Tanner. **Driver 2** incluye los mapeados de cuatro ciudades (La Habana, Chicago, Río de Janeiro y Las Vegas), con más de 30 kilómetros de carreteras y aproximadamente 150.000 objetos y edificios en cada una de ellas. Puentes levadizos, cambios de nivel, saltos estratosféricos, glorietas, monumentos... **Driver 2** es la pasión por el detalle hecha videojuego. Incluso los peatones son ahora mucho más activos, no limitándose a pasear por las calles. En **Driver 2** la gente entra en las casas, se para a charlar en un café o una terraza, toma el sol en las playas... Todo en pos de un realismo absoluto. Como guinda, el argumento es mucho más sólido, se han perfeccionado y aumentado el número de secuencias, así como se han introducido nuevos personajes. Y si a todo esto le añadimos un divertido modo de dos jugadores simultáneos y varias pruebas de habilidad, no nos queda otra cosa que soñar hasta su salida al mercado el próximo Noviembre.

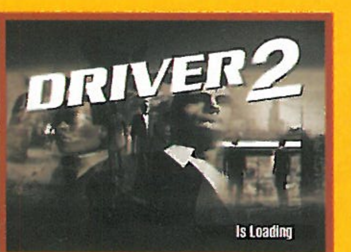
LAS GRANDES VIAS DE LAS CIUDADES TIENEN SUS PROPIOS CARRILES DE ACCESO Y DE ESCAPE. INCLUSO COMO PODEIS VER EN ESTA PANTALLA, EN ALGUNOS LUGARES SERA NECESARIO UTILIZAR RAMPAS PARA SALIR

L O A D I N G









REFLECTIONS NO HA ESCATIMADO NI UN APICE A LA HORA DE RODEAR AL JUEGO DE UN AURA DE CALIDAD NADA HABITUAL EN ESTE MUNDO. HASTA LAS PANTALLAS DE CARGA VAN VARIANDO PARA EVITAR CAER EN LA MONOTONIA, MOSTRANDO UNAS IMAGENES DE INDISCUTIBLE ELEGANCIA GRAFICA, QUE SIEMPRE RECUERDAN AL ARGUMENTO DEL JUEGO. SEGUN MARTIN EDMONDSON, A PESAR DE LA AMPLITUD DEL ESCENARIO, LOS TIEMPOS DE CARGA NO SERAN EXAGERADOS.

VEHICULOS



LA VARIEDAD ES LA NOTA PREDOMINANTE EN LOS VEHICULOS INCLUIDOS EN DRIVER. DISTINTOS TIPOS DE AUTOBUSES, CAMIONES, FURGONETAS, COCHES DE BOMBEROS, AMBULANCIAS, COCHES DE POLICIA, ETC.



PEATONES



LOS PEATONES REALIZAN UNA MAYOR VARIEDAD DE ACCIONES, DESDE CAMINAR O ENTRAR EN EDIFICIOS, HASTA PERMANECER SENTADOS EN UNA TERRAZA O HUIR DEL ATROPELLO, COMO EN ESTAS PANTALLAS.







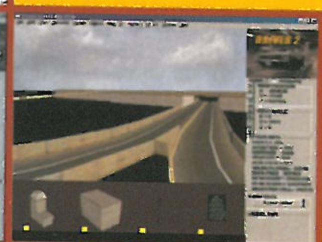
WORK IN PROGRESS





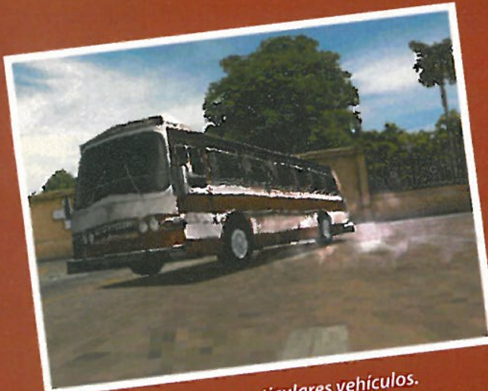
COMO EN TODO BUEN REPORTAJE, NO PODIAN FALTAR UNAS POCAS PANTALLAS EN LAS QUE SE MUESTRE EL ARDUO PROCESO DE ELABORACION DEL JUEGO. AQUI TENEIS UN BOCETO Y DOS PANTALLAS DEL PROCESO DE DISEÑO DE LOS CIRCUITOS.



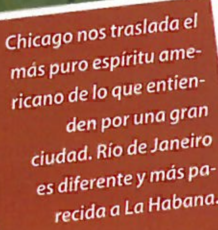




Aquí tenéis a los culpables de esta nueva obra de arte. REFLECTIONS pasará a la historia por su saga DRIVER.



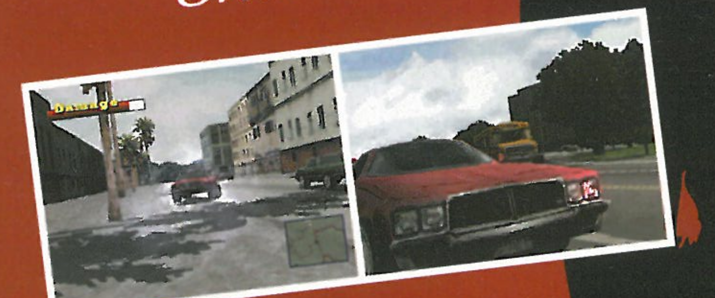
Cada ciudad tiene sus particulares vehículos. Por ejemplo, en La Habana encontraremos vetustos autobuses como éste y otros coches que parecen sacados de la historia.





Chicago nos traslada el más puro espíritu americano de lo que entienden por una gran ciudad. Río de Janeiro es diferente y más parecida a La Habana.

THE MOB'S OUT IN FORCE
ONLY ONE MAN CAN COME BETWEEN THEM.





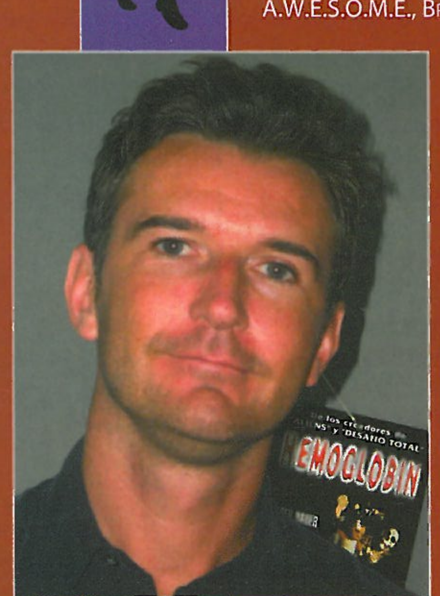
Los daños en los vehículos siguen siendo espectaculares. En esta imagen podéis ver cómo se deforma uno de esos preciosos automóviles de La Habana.





E N T R E V I S T A

"Con Driver 2 hemos llevado a PSX al límite"



MARTIN EDMONDSON
MANAGING & CREATIVE DIRECTOR DE REFLECTIONS

P.: *¿En qué juegos ha participado hasta **Driver 2**?*
R.: Empecé en 1984 con tres juegos para ***BBC***, luego vino Ballistix, seguidamente la saga Shadow of The Beast, A.W.E.S.O.M.E., Brian The Lion y, por último, los dos Destruction Derby y el primer Driver.
P.: *¿De cuáles se siente más orgulloso?*
R.: De Shadow of The Beast por ser el primer juego que aprovechó el *hardware* de ***Amiga***, y de Destruction Derby porque abrió un nuevo concepto de juego.
P.: *¿Y qué tiene de nuevo **Driver 2**? ¿Qué novedades incorpora a la saga y al género?*
R.: Hemos mejorado cada detalle, por nimio que sea. Las ciudades son más reales, más pobladas de peatones y con más coches diferentes, y la posibilidad de cruzar la calle y cambiar de coche añade alicientes al juego. Además, todo está mucho más integrado en la historia. Cada elemento tiene su vida propia.
P.: *¿Qué es lo que le hubiera gustado incluir en **Driver 2** que, por razones técnicas o lo que fuere, no han podido?*
R.: Nos gustaría haber incluido más coches, más polígonos en cada coche, tanta variedad como en Gran Turismo, pero sería imposible hacerlos circular por las ciudades. Con **Driver 2** hemos llevado a ***PSX*** al límite técnico.
P.: *¿Por qué se seleccionaron estas ciudades?*
R.: Por la frescura que aporta la variedad arquitectónica y visual de cada una de ellas.
P.: *¿Qué influencias cinematográficas tiene **D2**?*
R.: Desde la propia película Driver, hasta The Blues Brothers, Bullit o French Connection, pero siempre contemplado desde un aspecto serio.
P.: *¿Habrá un nuevo Driver para **PS2** o **Dreamcast**?*
R.: No estamos trabajando para ***Dreamcast***, pero probablemente el próximo ***Driver*** será para ***PS2***, aunque hay que tener en cuenta que faltan como mínimo dos años.
P.: *Para terminar, ¿cuál es su juego favorito?*
R.: Aunque es una elección obvia, me gustan especialmente Gran Turismo y Colin McRae Rally.



DREAMCAST PRESENTA

VIRTUA TENNIS: UN JUEGO

TAN REALISTA QUE

SIN DARTE CUENTA

MOVERÁS LA CABEZA

A UN LADO Y A OTRO,

A UN LADO Y A OTRO.

Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

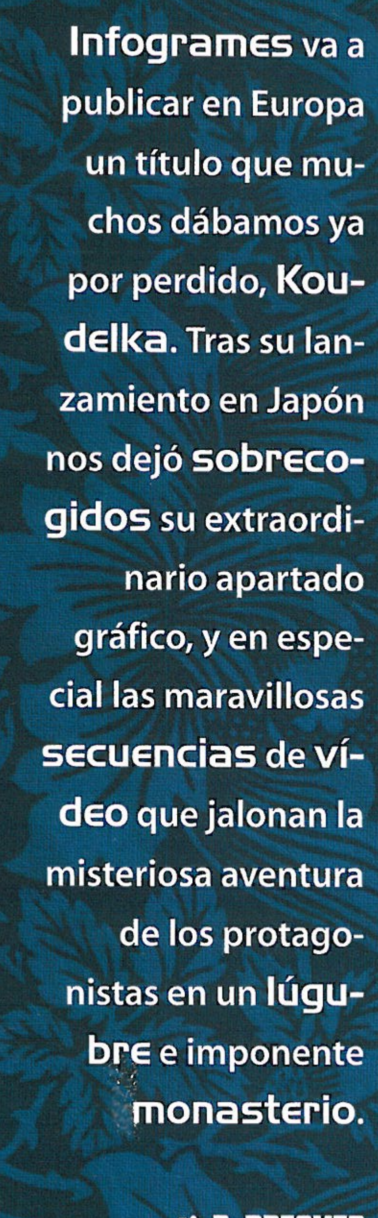






© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999, 2000.

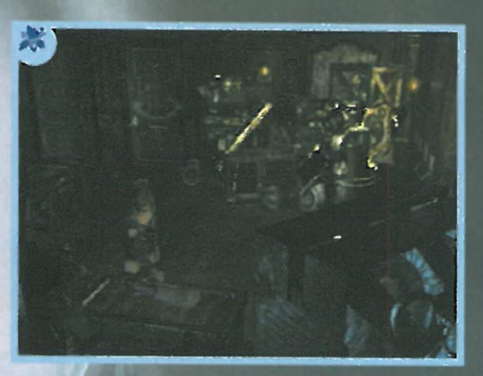


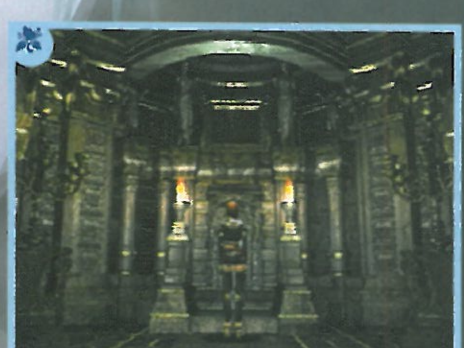


Infogrames va a publicar en Europa un título que muchos dábamos ya por perdido, **Koudelka**. Tras su lanzamiento en Japón nos dejó **sobrecogidos** su extraordinario apartado gráfico, y en especial las maravillosas **secuencias** de **vídeo** que jalonan la misteriosa aventura de los protagonistas en un **lúgubre** e imponente **monasterio.**

→ R. DREAMER

DISEÑO MAQUETA: T. J. PEREZ ROSADO

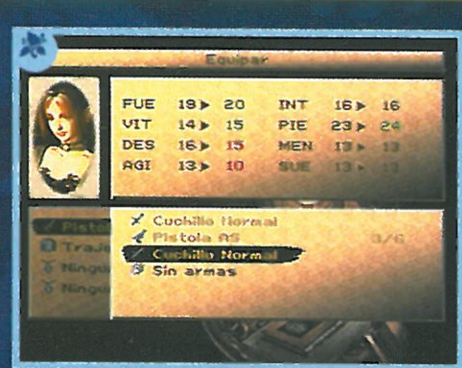





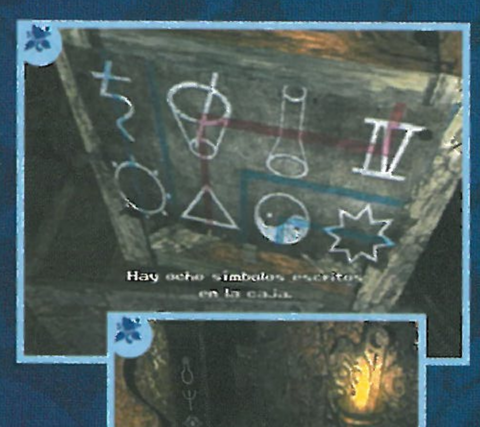
LA NOCHE MAS C

Koud


ORTA
elka



INFOGRAMES ha traducido al castellano ***Koudelka****, facilitando el uso de todos los menús y que no perdamos detalle de la historia.*



Koudelka *hace hincapié en la exploración aportando pistas y objetos que serán necesarios para resolver los enigmas.*

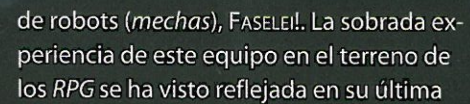


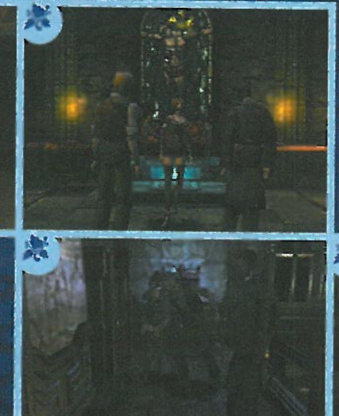


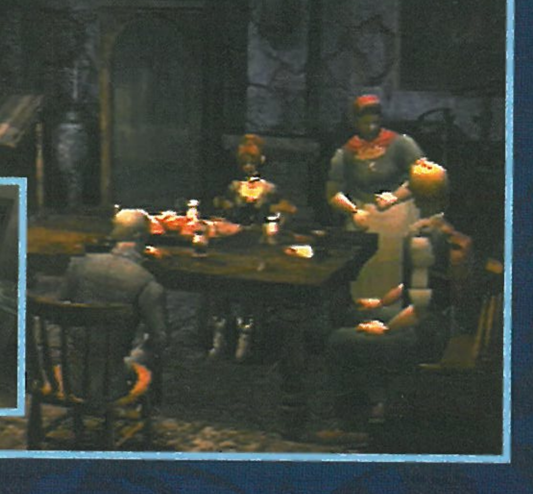




A finales del año pasado SNK publicaba en **Japón** un título que había sorprendido al público presente en la edición de otoño del **Tokyo Game Show**. Tras el nombre de **Koudelka**, la compañía japonesa escondía uno de sus proyectos más ambiciosos para los 32 *bits* de SONY. Para dicha empresa, SNK contó con SACNOTH, un grupo desarrollador compuesto por excomponentes de SQUARE. Antes de embarcarse en la creación de **Koudelka**, SACNOTH realizó sus dos primeros trabajos para ***Neo Geo Pocket Color***: un *RPG* de submarinos llamado Dive Alert y un simulador de batallas de robots (*mechas*), Faselei!. La sobrada experiencia de este equipo en el terreno de los *RPG* se ha visto reflejada en su última producción. Pero en **Koudelka** nos encontramos un extraña y original combinación. El juego cuenta con una estética tipo Resident Evil, con la salvedad de que los combates son los de un *RPG*. El campo de batalla está dividido en cuadrículas, como en Final Fantasy Tactics, y los ataques son por turnos. Los personajes pueden utilizar magias, armas e incluso sus propios puños, dependiendo de como se hayan utilizado los puntos de experiencia para reforzar las





Numerosas secuencias en tiempo real irán descubriendo la intrincada historia del monasterio y las gentes que lo habitaron.

características de cada uno de los tres protagonistas. En el resto del juego el jugador controla a Koudelka mientras explora los escenarios prerrenderizados donde, además de toparse con ingeniosos enigmas, tendrá que inspeccionar concienzudamente cada rincón para hallar objetos (armas, munciones, víveres, etc.) y conversar con los escasos y extraños habitantes de Nemeton. Entonces se desencadenarán secuencias en tiempo real, como cuando Koudelka y sus compañeros se enredan en una de sus discusiones, descubriendo poco a poco los secretos que albergan las paredes del monasterio. En otras ocasiones, seremos testigos de las maravillosas secuencias de vídeo que atesoran los cuatro CDs del juego.

Sin duda, uno de los platos fuertes de este título y para deleite de todos nosotros es que **Koudelka** ha sido doblado y traducido al castellano. Algo muy importante, si tenemos en cuenta que SACNOTH le ha dado una importancia primordial al argumento de su obra. Una historia plagada de leyendas, aparecidos, espectros torturados en otras épocas entre los muros de Nemeton y cazadores de tesoros sin escrúpulos, que irá dejando al jugador con la boca abierta en cada



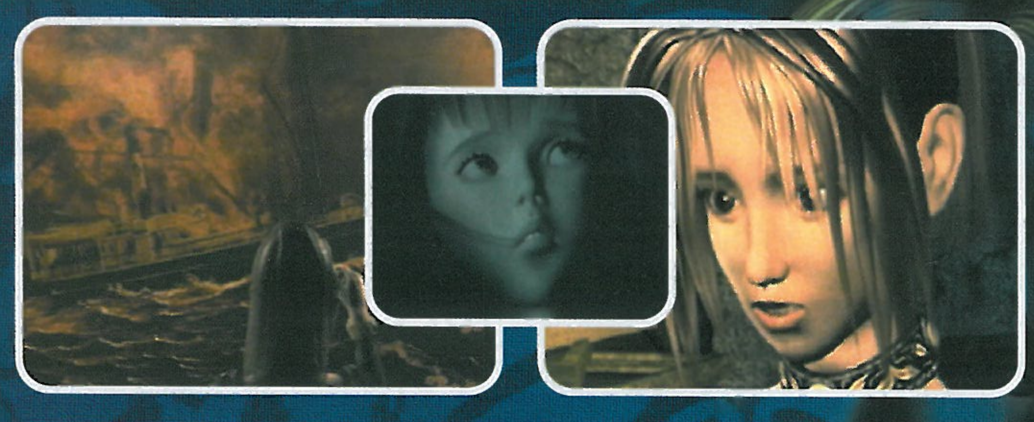
Aberystwith,

Gales, Lunes, 31 de octubre de 1898

Koudelka Lassant ha llegado hasta el monasterio de Nemeton. La voz espectral de una mujer ha dirigido sus pasos hasta el imponente complejo monacal. Y los desarrolladores de Sacnoth no repararon en gastos para reproducir con fidelidad los detalles de cada una de las salas del cenobio. Un total de tres lugares han alimentado la inspiración de los responsables del diseño de Koudelka: Bowood House, una casa señorial del siglo dieciocho que es posible visitar en el condado de Wiltshire (**Inglaterra**); la Catedral de St. Davids y el emblemático Castillo de Pembroke, ambos situados en el suroeste de **Gales**, zona donde se encuentra el ficticio monasterio de Nemeton en el juego. De todos y cada uno de éstos sitios se han realizado fotos para dar vida a los escenarios, desde la arquitectura de las salas y exteriores, hasta los más ínfimos detalles.







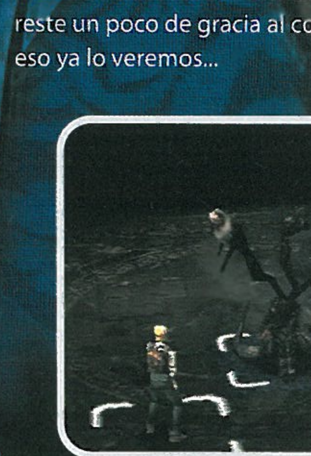


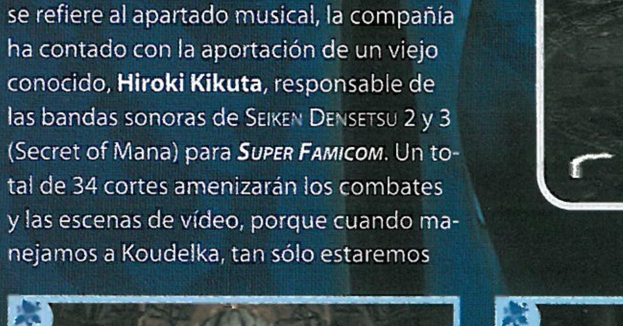
Arte en movimiento

Uno de los mayores impactos en **Koudelka** son las numerosas secuencias de vídeo. Introducidas de forma magistral a lo largo del juego, despliegan toda su belleza ante los ojos del espectador, que tras recibirlas como un leve respiro entre combate y combate, quedará sobrecogido con impactantes escenas en las que el argumento se muestra en todo su esplendor. Aunque ha pasado algún tiempo desde el lanzamiento del juego en **Japón**, todavía atesoran la calidad suficiente como para competir con las novedades del mercado y encima están completamente dobladas, y muy bien por cierto, al castellano.

nuevo descubrimiento. Todos sabemos que un buen guión no sirve de nada si los creadores no han cuidado el apartado técnico. En este punto, hemos podido observar que SACNOTH se ha tomado muy en serio su trabajo. Para la reproducción de Nemeton se han inspirado en edificios de **Gales** e **Inglaterra**, en los que han tomado fotos que les han permitido cuidar hasta el último detalle de los escenarios. Algo que queda patente en el juego, donde encontraremos fabulosas salas de recargada ornamentación, aunque siempre dando un toque lúgubre en la iluminación. En lo que se refiere al apartado musical, la compañía ha contado con la aportación de un viejo conocido, **Hiroki Kikuta**, responsable de las bandas sonoras de Seiken Densetsu 2 y 3 (Secret of Mana) para ***Super Famicom***. Un total de 34 cortes amenizarán los combates y las escenas de vídeo, porque cuando manejamos a Koudelka, tan sólo estaremos acompañados por los efectos sonoros que dan vida a las lóbregas estancias de Nemeton. Sin duda, **Koudelka** es un título a tener en cuenta para el catálogo de ***PlayStation***, que puede atraer a los amantes del *RPG* y del *Survival Horror* por igual. Quizá el sistema de batallas no sea el más acertado y le reste un poco de gracia al conjunto, pero eso ya lo veremos...

En guardia





Koudelka se rige por un sistema de combates al estilo *RPG*. El campo de batalla está dividido en casillas por las que podremos desplazarnos durante los enfrentamientos. Así se aporta un pequeño toque estratégico aunque al final contarán mucho más los puntos de experiencia ganados y las armas, munición y víveres que hallemos, tanto explorando el monasterio como en el campo de batalla. Por supuesto, en **Koudelka** no faltan dramáticos enfrentamientos contra jefes finales.



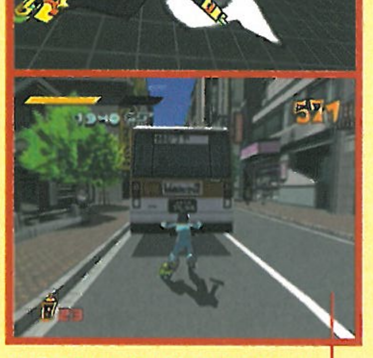




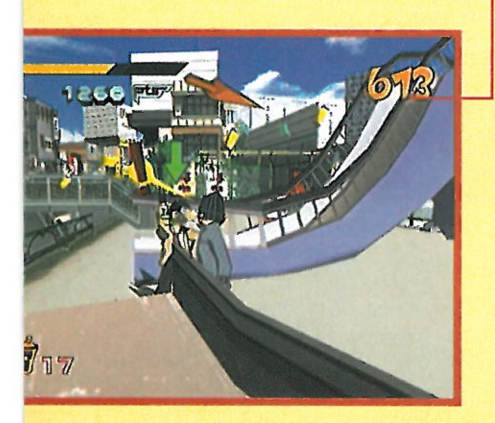
El juego más original y gamberro de los últimos tiempos llega hasta nosotros, al fin, en su versión definitiva. Si hace dos meses os contábamos las excelencias de una de las mayores apuestas de SEGA para esta temporada, en esta ocasión JET SET RADIO nos ha sorprendido aún más, ya que incluye una gran cantidad de mejoras y de nuevos detalles no incluidos en la *beta* del E3.

JET SET RA





Arriba, Corn, aburrido de patinar, coge (literalmente) el autobús. Debajo, Onishima, el representante de la ley más plasta del mundo, a punto de disparar a nuestro personaje.



Para el pobre infeliz que aún no se haya enterado, podríamos definir a JET SET RADIO como la última locura de SEGA, uno de los títulos más originales y divertidos de cuantos han sido creados por la compañía nipona y que parece ser el resultado de un apetitoso *cocktail*, compuesto por elementos de CRAZY TAXI y de TONY HAWK'S SKATEBOARDING. ¿Nuestro objetivo en el juego? Hacer el gamberro, simple y llanamente.
Montados sobre nuestros *Super Jet Blade Shoes* (extraños patines en línea de fabricación semi-casera), sistema de transporte absolutamente prohibido en Tokyto (ciudad donde se desarrolla la acción), tendremos que decorar cualquier elemento urbano existente con nuestros *graffitis*, incluyendo coches, tejados, carteles publicitarios y hasta pantallas de vídeo. Tal tarea deberá ser realizada a través de tres diferentes escenarios, cuya calidad y extensión podría rivalizar perfectamente con los de SHENMUE. Dichos escenarios se asemejan en cierto modo a los de CRAZY TAXI, ya que están repletos de personajes con voluntad propia y de carreteras atestadas de vehículos de todo tipo, cuya ayuda resultará inestimable a la hora de subir las cuestas más empinadas (sí, sí, también tendre-

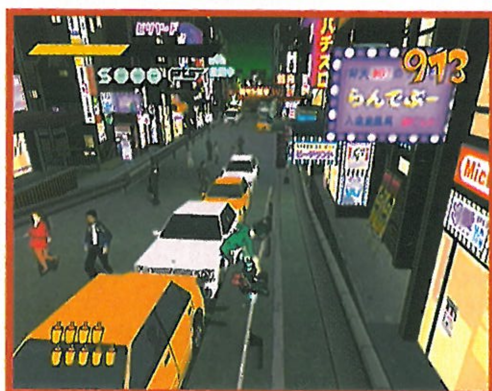
SUPER Information

FORMATO	GD-ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



Nuestro personaje a punto de ser víctima de una agresión policial por unas simples pintadas.







La dulce Gum, pillada «in fraganti» decorando el nuevo utilitario familiar de nuestro compañero **The Scope.**











mos la posibilidad de agarrarnos a sus parachoques). Hablando de posibilidades, los personajes de **Jet Set Radio** son capaces de pintar su objetivo en medio de un salto, «grindar» las paredes y cualquier superficie cuyo ancho no supere el palmo, y hasta ejecutar complicados trucos en los improvisados *half-pipes* repartidos por las alcantarillas de Tokyoto. El detalle que marca notablemente el peculiar aspecto gráfico de **Jet Set Radio** es el sistema utilizado para poner en pantalla a los personajes, los cuales resaltan sobre los escenarios como si

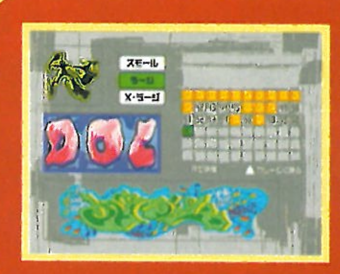
*Aunque en la primera fase las fuerzas policiales no amedrentan ni a las cucarachas, en cuanto te pillen algo rezagado se engancharán a tu chepa y te estarán dando la brasa, igual que nuestra compañera **Mar Lumbreras**.*

ADIO

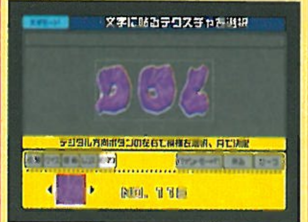


Editor de Graffitis.

Una de las características más llamativas de Jet Set Radio es su potente editor de *graffitis*. Además de tener la posibilidad de bajarnos de Internet los mejores *graffitis* de la página web de SEGA o, incluso, archivando en nuestra *Visual Memory* un archivo JPEG, Jet Set Radio nos dará la oportunidad de personalizar cada una de las pintadas de los personajes con la frase, textura, deformación y fondo que más nos guste.











JET SET RADIO

fueran dibujos animados. Dicho sistema, utilizado también en WACKY RACES, ha sido denominado por SEGA como *Manga Dimension* y, como una imagen vale más que mil palabras, fijaos en las pantallas. En un principio, las pintadas marcarán nuestro territorio, pero más tarde servirán para hacernos con los barrios controlados por otras bandas, las cuales tendremos que echar pintando sobre sus *graffitis* y compitiendo en carreras que recorren el barrio entero de punta a punta. Los componentes de las bandas rivales no serán el único impedimento a nuestras gamberradas, ya que el agente Onishima, al frente de sus fuerzas policiales (desde torpones policías armados con porras hasta gigantescos helicopteros), hará lo posible por detener la ola de gamberradas que azota la ciudad. Uno de los detalles que no pudimos ver en la *beta* de hace dos meses es la posibilidad de empujar a Onishima y, una vez en el suelo, plantarle un *graffiti* en la espalda, lo cual no es indispensable para completar las fases, pero, lógicamente, nos dará más puntos, al igual que las acrobacias.

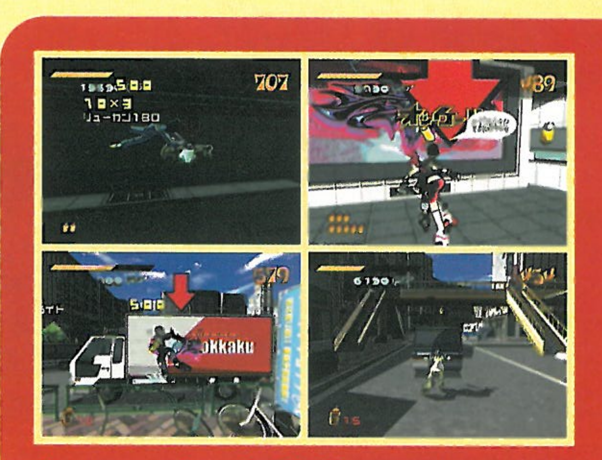
Con el título ya en el mercado nipón y a pocos días de su salida en **EE.UU.** (donde se llamará JET GRIND RADIO), los usuarios españoles podemos empezar a frotarnos las manos y a preparar nuestros *sprays*, porque los «gamberretes» de **JET SET RADIO** están ya a la vuelta de la esquina. **DOC**



Estos peculiares logotipos añadirán una nueva textura a la colección almacenada en el editor de graffitis. Tu objetivo será encontrar más de 130 diferentes.



Como podéis ver en la pantalla de arriba, los chicos de JET SET RADIO no respetan ni el suelo de los parques.



Los más hábiles. En cuanto nos hagamos con el control básico del personaje, poco nos faltará para realizar todo tipo de acrobacias, como pintar una superficie mientras «grindamos» , agarrarnos en pleno vuelo de cualquier vehículo para no cansarnos en las cuestas y hasta echar a los componentes de las bandas rivales a empujones.


RAYMAN 2 PARA
PlayStation


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
SONY
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
SIN BRAZOS, SIN PIERNAS,.... SIN LÍMITES,....
RAYMAN


!!RAYMANÍZATE!!

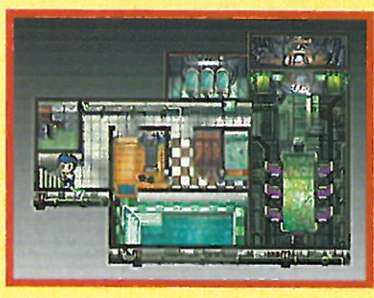




Un juego producido por SEGA, programado por RED COMPANY y supervisado por el talento de Ouji Hiroi, creador de joyas como la saga Tengai-makyo: Far East of Eden, Gate of Thunder o los PC-KID, todos ellos para la más gloriosa consola de NEC: la añorada PC-ENGINE DUO.









Como podréis comprobar en estas variadas imágenes, los escenarios coloristas están a la orden del día, y es de agradecer que unas ilustraciones tan mágicas nos recreen la vista en su totalidad.



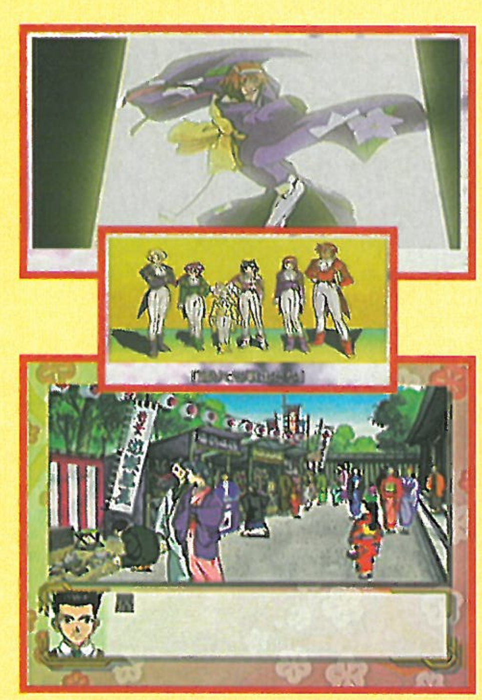


El éxito que obtuvo este *Strategy-Simulation Game* es debido a un fenomenal argumento, un apartado técnico sobresaliente y un apoyo publicitario de varios millones de Yenes que han estado dispuestos a desembolsar SEGA, RED y BANDAI VISUAL. Ya han pasado cuatro años de aquella aparición del primer **Sakura-Taisen** para los 32 *bits* de SEGA, y los numerosos fanáticos ya aclaman una nue-

SAKURA TAISEN

va entrega para ***Dreamcast.*** Para la próxima Navidad los agraciados usuarios nipones de esta consola quizá ya podrán disfrutar en sus casas del tercer episodio. Pero para que la gran espera no llegue a transformarse en impaciencia, la compañía del erizo azul nos ha deleitado con una reconversión para conmemorar aquel punto y aparte que marcó este juego dentro del mundillo lúdico japonés.

Pero claro, todo este *boom* que hace que nuestros amigos orientales pierdan su amarilla cabeza tiene un porqué. Ese porqué es poder interactuar en una aventura llena de fantasía y rebosante por los cuatro costados de un gran espíritu japonés basado en la etapa histórica

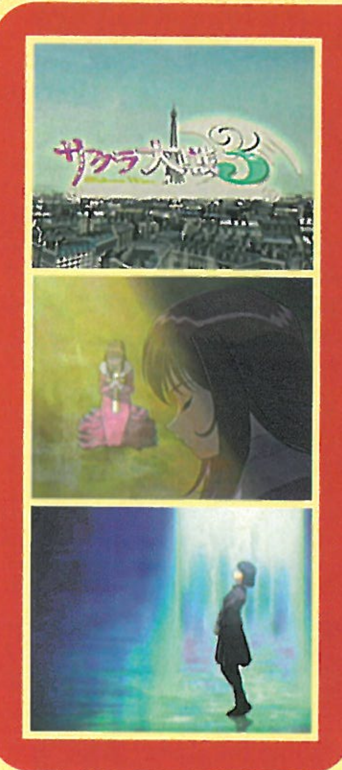




SUPER Information

FORMATO	2 GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	RED COMPANY

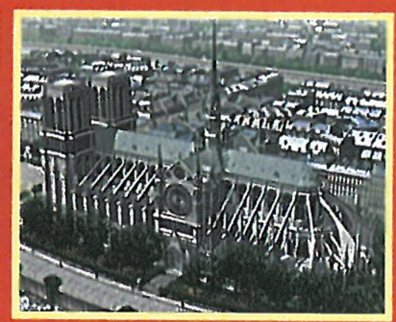
En el País del Sol Naciente, Sakura-Taisen es un gran j



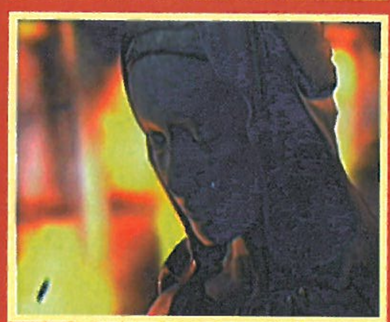
Todo un fenómeno social

El pasado día 25 de Mayo salió a la venta el juego en Japón en dos *packs* diferentes. El primero contenía los 2 GD-ROM y un tercero con un vídeo de SAKURA-TAISEN 3; el segundo *pack* consistía en todo un *deluxe-pack* que incorporaba lo mismo que el anterior, pero además incluía una *Visual Memory System* de color rosa y con el anagrama del título.

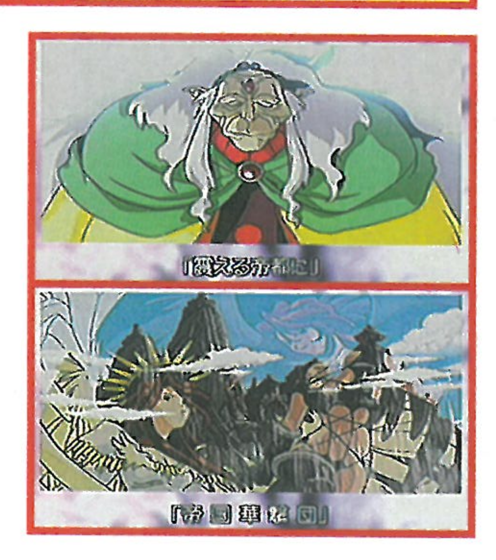








Dreamcast

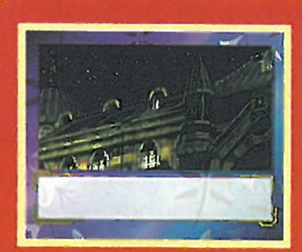


del emperador Meiji de pricipios del Siglo XX, mezclando a su vez batallas utópicas y, como buen *Simulation-Game*, momentos románticos.

En definitiva, un juego muy patriótico para los habitantes del archipiélago y que les hará despertar los sueños más samurais que tienen en su conciencia, debido también a la grandiosa composición de **Kohei Tanaka** y al buen hacer de la Orquesta Filarmónica de Tokyo. Una banda sonora de lo más tradicional y elocuente que podrán escuchar jamás nuestros oídos y que ambienta una historia como la siguiente: Primavera de 1919 (Taisho-8), la joven protagonista Shinguuji Sakura está practicando el arte marcial Kendo en su casa de Sendai... Mientras tanto, en la Capital Imperial de Tokyo, todavía se están recuperando del último ataque que sufrieron hace un año aproximadamente por parte del ejército de los Demonios. El capitán Yoneda Ikki planea formar unas fuerzas anti-demonio por si algún día vuelven tan indeseables hordas. Este grupo sofisticado lo llamará La Unidad del Ataque Floral Imperial. Dado a que el ejército japonés no planea subvencionar esta operación, Yoneda-san se vio obligado a contactar con un famosísimo dueño de una industria líder en tecnología punta (la fábrica se llama Kanzaki y es de Kawasaki) y le pide que le construyera unos robots gigantes (llamados Oubu) que funcionarán bajo el poder psíquico. El dueño aceptó su oferta pero con una condición, que le fabricara también un robot a su hija, Kanzaki Sumire, para que se marchase de su hogar, debido al fuerte caracter de la moza.

Además de los *mechas*, crearon una aeronave gigantesca denominada Shougeimaru (que significa ballena voladora), que saldrá catapultada desde el interior de un edificio o base secreta que se abrirá al más puro estilo MAZINGER Z gracias a un tren bala llamado Gouraigou (el retumbar del trueno). Cuando todo vuelve a la normalidad, el edificio se convierte en un apacible teatro en donde nuestros protagonistas demostrarán sus dotes de artistas en la típica vida cotidiana.

Entretanto, la coronel Fujieda Ayame se dedica a buscar reclutas que puedan pilotar los Oubus psicológicamente, y ya ha encontrado a cuatro personas: Ri Kouran de Shangai, Iris Chateaubriand de Francia,















DC versus Saturn

Los años no pasan en vano para la gente de RED COMPANY, y por ello han dotado a la versión de 128 *bits* de ciertas mejoras técnicas. Por ejemplo, las ilustraciones en las escenas de *Simulation-Game* son en alta resolución, detalle que en *Saturn* no pasaba. Y en los superpoderes especiales, aquellas legendarias tramas brillan por su ausencia, dando paso a unas transparencias de ensueño.



SAKURA TAISEN

María Tachibana de Kiev y Kirishima Kanna de Okinawa.

Todo esto sucede en unos veinte minutos de introducción, tras lo cual jugaremos llevando el control del único protagonista masculino, Oogami Ichirou.

Esta introducción se producirá con unas bellas secuencias *CG* con un estilo *anime* muy peculiar, gracias al buen diseño de los personajes creados por **Kosuke Fujishima** (creador de series de la talla de OH! MY! GODDESS! y ¡ESTAS ARRESTADO! o del videojuego TALES OF PHANTASIA). Además de las *intros*, en este periodo ya empezaremos a jugar en el modo *Simulation-Game,* que ocupa el 75% del juego (un 20% son batallas en forma de estrategia, y un 5% unos mini-juegos muy divertidos y originales, como jugar al Shangai con Ri Kouran, cocinar lo más rápido y que la receta se pueda llegar a comer, salvar de un posible «ahogo» en una piscina a Kanzaki Sumire o llevar a una feria tradicional nipona a la pequeña Iris Chateaubriand.

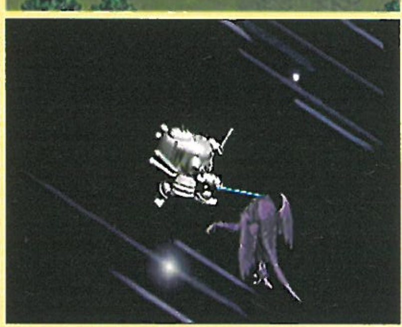
Además, cuenta con una opción de **Internet** bastante curiosa, ya que SEGA ha puesto un servicio *on-line* para intercambiar las partidas entre los navegantes, y además ofrece un servicio de *chat* para intercambiar opiniones y pistas sobre este grandioso juego. **MANJIMARU**

Combates. **Los combates se desarrollan por turnos, imitando los estilos estratégicos de FRONT MISSION para *SUPER FAMICOM,* o su tercera parte aparecida recientemente en *PSX*. Se diferencia en un solo apartado, y es que nuestros personajes no suben de nivel en el transcurso del juego, sino en cada fase según el daño que le causemos a nuestros oponentes (cada enemigo definirá concretamente la dificultad).**











Sakura está inspirado en la época Meiji de Japón

SUPER NUEVO

DINO CRISIS

CAPCOM
CAPCOM
CD ROM
JAPON

Una obra maestra para PlayStation









Durante los combates obtendremos puntos que servirán para comprar objetos como munición o energía.

CAPCOM casi tiene preparada la última entrega de Dino Crisis. Si la primera parte de las aventuras de Regina te resultó estresante, prepárate para alucinar con lo que nos tienen reservados los creadores de la secuela. Porque si en Dino Crisis la acción era una constante a lo largo del juego y una de las principales diferencias respecto a la saga Resident Evil, cuyo creador es también el genial **Shinji Mikami**, ahora las decisiones del jugador van a estar mucho más orientadas a la lucha contra los dinosaurios que a resolver enigmas. De hecho, esto se nota en varios factores del juego. En **Dino Crisis 2** podemos utilizar dos armas diferentes al mismo tiempo para que los ataques sean más efectivos. Además, las misiones que encontraremos durante la aventura nos exigirán proteger a nuestros compañeros de las fauces de bestias jurásicas o perseguir y acabar con uno de estos bichos para obtener un objeto imprescindible para continuar avanzando. Por si esto fuera poco, en cada combate obtendremos puntos que servirán para aumentar nuestras arcas y poder comprar armas, munición o energía con cualquiera de los protagonistas. Para la secuela, CAPCOM ha decidido contar con dos personajes principales: Regina, a la que todos conocemos de la primera parte y Dylan, cuya principal virtud es la fuerza. Ambos son presentados en una espectacular *intro*. En ella contemplamos cómo el comando de fuerzas especiales viaja al pasado para rescatar a









Con una intro apoteósica, Capcom nos presenta la espectacular y esperada secuela de Dino Crisis







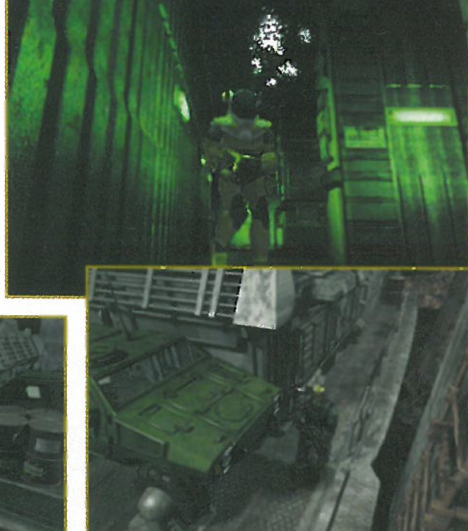

los supervivientes de Edward City. Esta ciudad norteamericana ha sido trasladada al completo al periodo jurásico. Cuando están montando el campamento, una horda de velociraptores masacra a los integrantes. Regina y Dylan están esperando agotar sus municiones contra los dinosaurios cuando éstos abandonan de improviso su festín. Después del pequeño respiro, los dos supervivientes se dan cuenta de que algo peor les espera, un tiranosaurio hambriento. Afortunadamente, otro miembro del grupo le alcanza con un misil, y los protagonistas pueden escapar. Después nos encontramos con unos maravillosos escenarios pre-renderizados para albergar a las bestias más temibles. El mes que viene mucho más. R. DREAMER

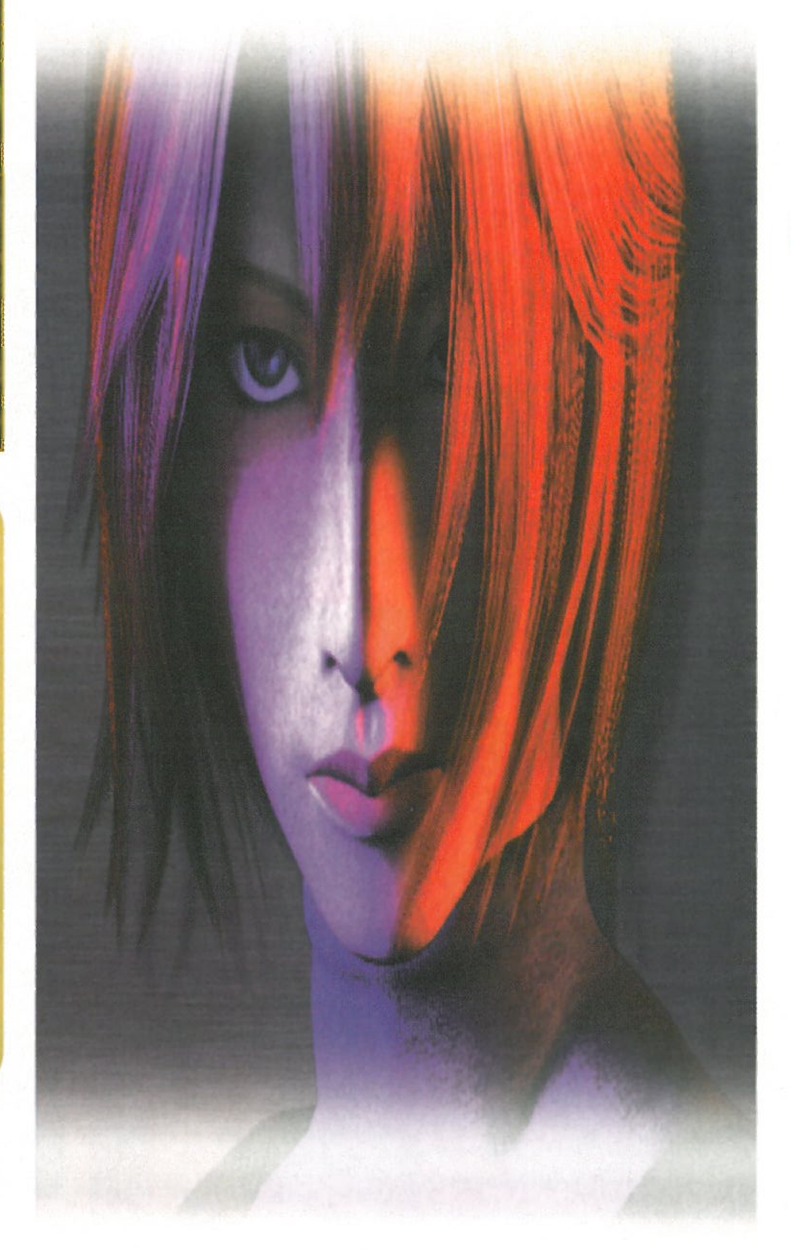
Qué pareja




Regina contará en esta ocasión con la ayuda de Dylan, un agente especial cuya principal virtud es la fuerza bruta. De esta forma, los jugadores podrán elegir entre los dos protagonistas para llevar a cabo su misión teniendo en cuenta que cada uno cuenta con unas características propias.

Para esta nueva entrega de Dino Crisis, sus creadores han incluido la posibilidad de sumergirse bajo las aguas y enfrentarse a las criaturas que habitan en las profundidades. Eso sí, provistos de un equipo de buceo.



Vuelta al pasado

Después del desastre ocurrido en Edward City, el Gobierno ha decidido enviar un equipo de fuerzas especiales al pasado para rescatar a todos los supervivientes de la ciudad y del complejo de investigación. Regina y Dylan se enfrentarán a diez especies diferentes de feroces y hambrientos dinosaurios.






SEGA EXTREM

DREAMCAST se acerca a los deportes extremos con un programa que reúne seis disciplinas rodeadas de un espectacular entorno gráfico.

Los denominados «deportes extremos» han sido objeto un gran número de títulos dentro del mundo de los videojuegos. Aunque algunos de ellos, como el *snowboard*, han protagonizado de manera exclusiva algunos títulos, en muchas ocasiones se incluyen varias disciplinas dentro de un mismo programa. Este último es el caso de **Sega Extreme Sports**, en el que se recogen seis pruebas diferentes. Entre las elegidas para la ocasión se encuentran algunas ya conocidas por los aficionados a los videojuegos, el ya citado *snowboard*, el *mountain bike* y el ala delta, junto a otras totalmente novedosas: el quad, el parapente y el puenting. Sin embargo, todas ellas, excepto la primera, hacen su debut en la consola de SEGA, lo que supone un importante aliciente para los usuarios aficionados a este tipo de deportes. Aunque las piruetas están presentes, la velocidad es el principal componente de un programa en el que se reproducen carreras en las que es necesario el control de todas las disciplinas.





Esto es así ya que en cada uno de los tramos, el personaje elegido tiene que cambiar de prueba, incluso correr desde el lugar en el que deja un medio de transporte hasta la zona en la que se sitúa el siguiente. Llama poderosamente la atención el entorno gráfico que rodea las distintas pruebas, en el que las sombras y los juegos de luces crean un ambiente que se identifica perfectamente con los deportes extremos. Por último destacar que, aunque aún se desconoce en qué medida se aprovechará en el juego, está previsto que tenga opciones que tengan que ver con **Internet**. **CHIP & CE**











Quad

También conocidos cono vehículos todo terreno (ATV), esta especie de motos con cuatro ruedas permiten sortear todo tipo de obstáculos. Con este juego hacen su debut en el mundo de los videojuegos.





ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • INNERLOOP
- PAIS • ESTADOS UNIDOS



ME SPORTS

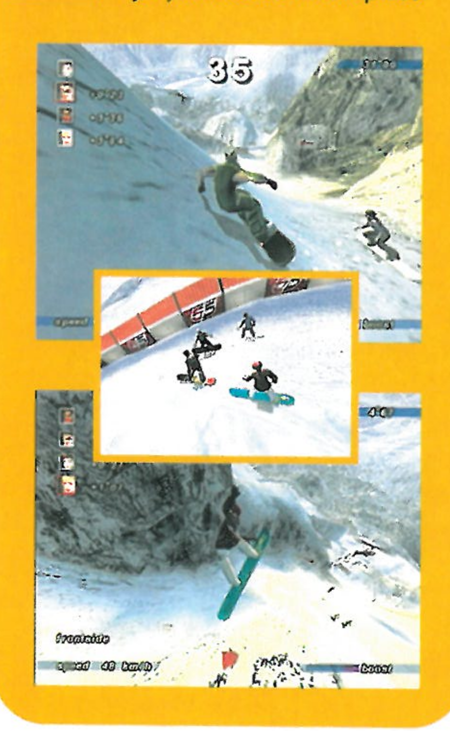




Snowboard



Las pruebas de *snowboard* ya cuentan con un antecedente en **DREAMCAST** gracias a COOL BOARDERS BURRRN. Es sencilla de manejar y una de las más rápidas.



Puenting







Consiste en el salto al vacío desde plataformas elevadas, en las que los personajes se encuentran sujetos por un largo cable. Hay que sincronizar la elasticidad con el momento de la llegada al suelo.







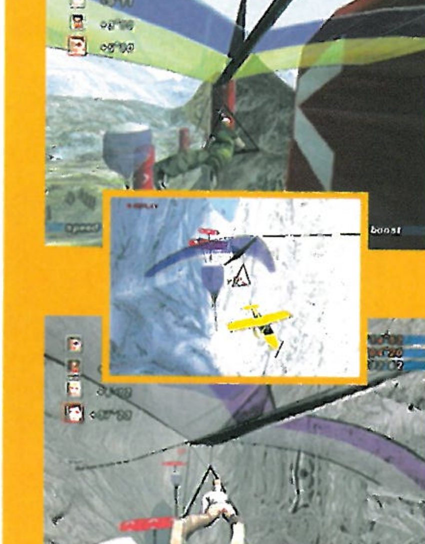
Ala Delta



En esta prueba es fundamental tener en cuenta la velocidad extra que se consigue con algunos de los globos colocados a lo largo del recorrido.







Mountain Bike







Las bicicletas de montaña son una viejas conocidas para los usuarios de **PLAYSTATION**, aunque constituyen una novedad en el catálogo de juegos para **DREAMCAST**. Lo que más destaca es la descomunal velocidad.

SPIDERMAN

Un superjuego para un superhéroe

ACTIVISION
Neversoft
CD ROM
EE. UU.

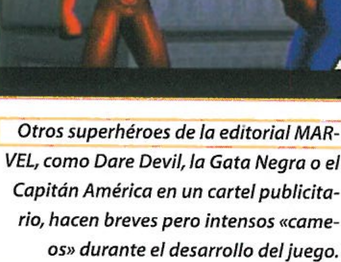
Se ha convertido en uno de los títulos más esperados del año para *PlayStation*, sobre al conocerse que los responsables de su programación no son otros que NEVERSOFT (creadores de las dos entregas de Tony Hawk Skateboarding). Tras años de participar en mediocridades estilo Maximum Carnage, el mítico hombre araña de la MARVEL protagoniza un videojuego a la altura de su carisma, una potencial obra maestra que combina con sabiduría unos gráficos asombrosos con una mecánica sencillamente perfecta que aúna elementos de *beat´em-up*, plataforma y aventura. A través de un exquisito entorno tridimensional, el juego de NEVERSOFT ofrece una libertad de movimientos de 360º, con Spiderman balanceándose de edificio en edificio con su tela de araña, o trepando por techos y paredes. Enfrente tiene a una selecta seleccion de los villanos más famosos del cómic de la MARVEL. En la *beta* ya hemos tenido el gusto de ver en acción a Venom, Rhino y El Escorpión (además de asistir a la aparición del Dr. Octopus en una de las *intros* de vídeo), pero NEVERSOFT asegura que la versión final incluirá también a Mysterio y unas cuantas sorpre-

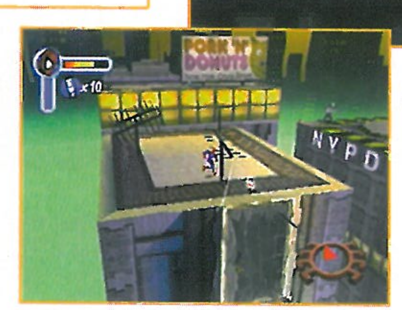






Otros superhéroes de la editorial MARVEL, como Dare Devil, la Gata Negra o el Capitán América en un cartel publicitario, hacen breves pero intensos «cameos» durante el desarrollo del juego.





El juego ofrece una libertad de movimientos y de visión de 360º. Incluso podrás tumbar enemigos a distancia.

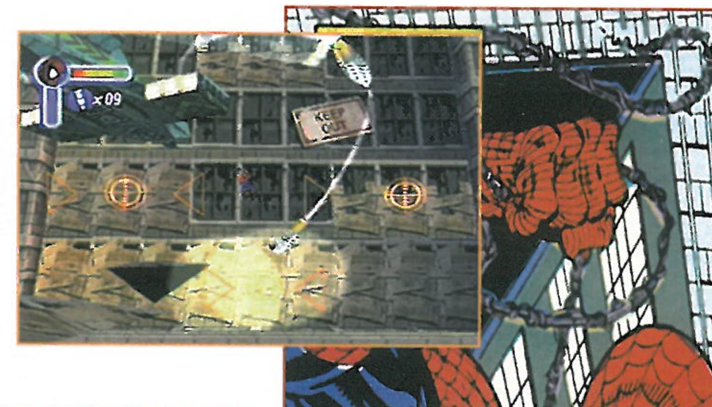


Cuando no utiliza el fluido arácnido, Spiderman hace gala de todo un extenso repertorio de puñetazos, patadas y llaves cuerpo a cuerpo. Incluso es capaz de subirse a la chepa de sus enemigos.







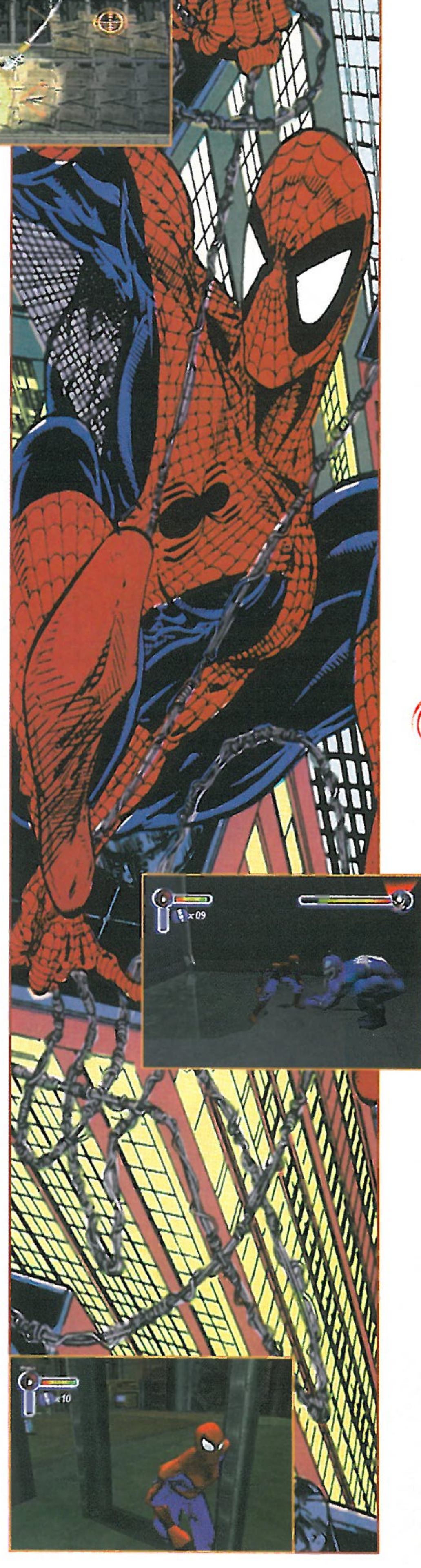




sas más. Aún por encima de su indiscutible calidad gráfica, lo más encomiable de **Spiderman,** lo que a buen seguro le encumbrará como uno de los *cracks* del año, es su jugabilidad y capacidad de exploración, sin olvidar lo bien que ha sabido trasladar NEVERSOFT los poderes y la personalidad del personaje del cómic al videojuego.

Aún es pronto para saber si **Spiderman** llegará al **España** localizado al castellano. La versión original tiene el lujazo de contar con la voz del mítico **Stan Lee** (co-creador del personaje) como narrador. Una muestra inequívoca de que tanto ACTIVISION como la propia MARVEL ven en este juego algo muy grande. **NEMESIS**

Defender a J. J. Jameson del ataque de El Escorpión será una de las primeras misiones de Spiderman en el juego.



Los poderes de Spidey





Todos y cada uno de los poderes que despliega spiderman en las páginas del cómic, como balancearse de un edificio a otro, trepar por techos y fachadas o atrapar a villanos con el fluido arácnido, han sido respetuosamente trasladados al juego. Por no hablar del sentido arácnido, que alerta a spidey de cualquier peligro.

VIRTUA ATHL

el atletismo hace su entrada en DREAMCAST con la conversión de una exitosa recreativa en la que la jugabilidad es sin duda el aspecto más trascendente de todo el juego.

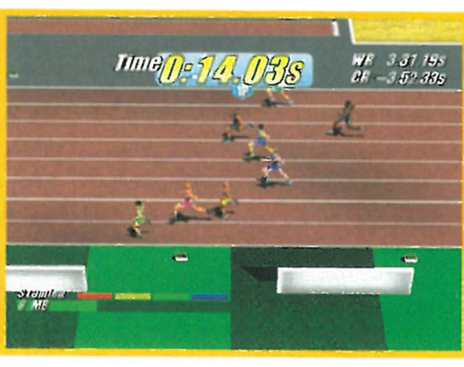


El año olímpico también repercute en SEGA, compañía que siempre ha puesto especial cuidado en cubrir este tipo de acontecimientos deportivos. Si para ***SATURN*** lanzó al mercado ATHLETE KINGS, en esta ocasión los usuarios de ***DREAMCAST*** contarán con **VIRTUA ATHLETE 2K**. Ambos lanzamientos tienen, a pesar de los cuatro años de diferencia, bastantes cosas en común. Para empezar los dos son fruto de la conversión de una recreativa de la propia SEGA y, además, en ambos sólo se incluyen pruebas de atletismo. En esta ocasión el número de disciplinas recogidas es de siete, entre las que se encuentran tres carreras, dos saltos y dos lanzamientos. De todas ellas destaca la prueba de 1500 metros, en la que se emplea el sistema de juego basado en dosificar energía, un sistema ya utilizado con éxito en su antecesor. En las demás el control no ofrece excesivas variaciones, predominando la clásica sucesión de pulsaciones alternativas de dos botones, también conocida como «destrozadedos». Los gráficos de los atletas siguen una





El aspecto de los atletas presenta múltiples detalles tanto en sus atuendos como en algunos complementos.





Aunque el control de las distintas pruebas es bastante sencillo, los programadores han incluido un tutorial muy útil para eliminar dudas.

Lanzamientos

Los lanzamientos incluidos son los de jabalina y peso. Ambos se basan tanto en el impulso como en el ángulo de lanzamiento.





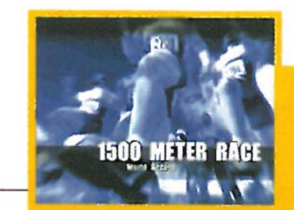
ficha técnica



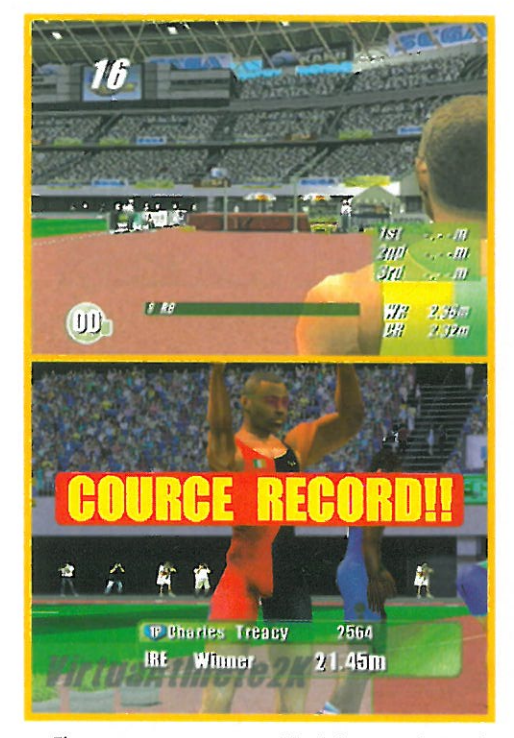
- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● DEPORTIVO
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SEGA
- PAIS ● JAPON



ETE 2K

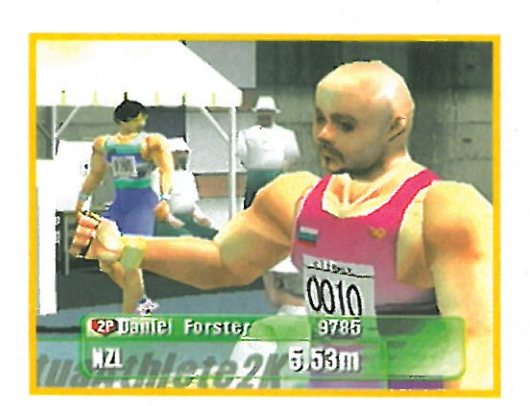






El programa es una conversión de la recreativa que la propia SEGA ha dedicado al mundo del atletismo. La entrega para ***Dreamcast*** *mantiene el espíritu original.*

línea más convencional que en el citado antecesor, ofreciendo una magnífica animación en todas y cada una de las pruebas. Como novedad, hay que destacar un editor cuyo estado actual permite entrever un gran número de parámetros a fijar en la versión final. De todas formas, se nota la influencia de la recreativa original en la sencillez en el control de un juego, cuyo aspecto gráfico es impecable y acorde con las prestaciones del *hardware* en el que corre. El gran inconveniente frente a Sydney 2000, su más directo competidor, es el menor número de pruebas y la limitación de las mismas al mundo del atletismo. **CHIP & CE**

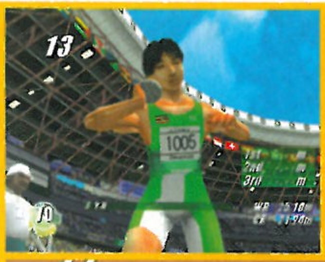


Carreras

Además de las clásicas pruebas de 100 metros y 110 metros vallas, se recogen los 1.500 metros. Esta última es la más original de todo el juego, siendo necesario esquivar los empujones de los rivales así como dosificar fuerzas para llegar más o menos entero a la meta.



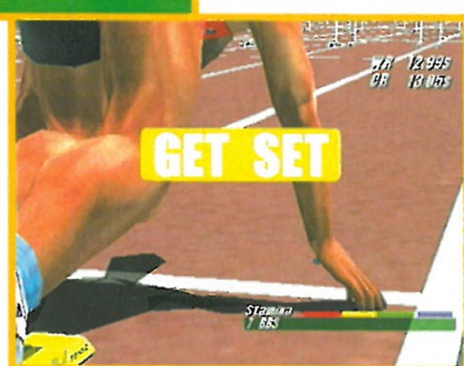






Gráficamente el programa consigue un magnífico resultado. Para lograrlo realiza múltiples movimientos de cámara, así como una perfecta combinación entre primeros planos y tomas generales.

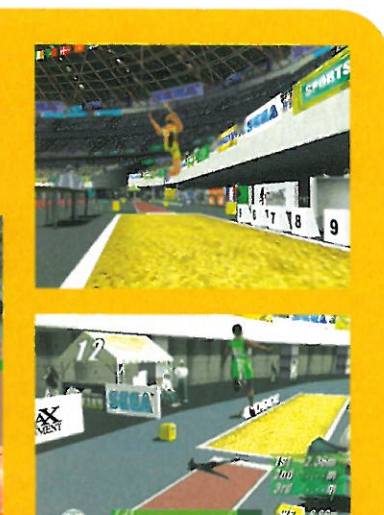


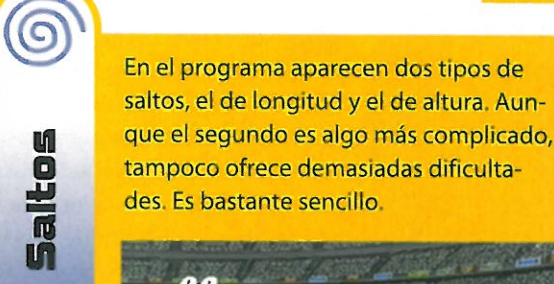




Saltos

En el programa aparecen dos tipos de saltos, el de longitud y el de altura. Aunque el segundo es algo más complicado, tampoco ofrece demasiadas dificultades. Es bastante sencillo.







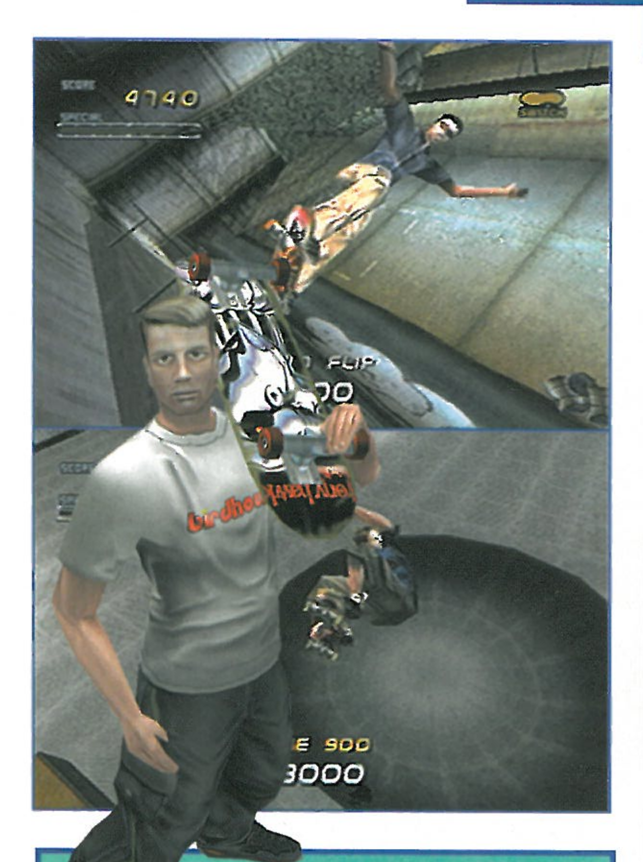
TONY HAWK'S

ACTIVISION

Neversoft

CD ROM

EE.UU.

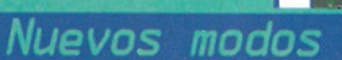








*En esta nueva entrega, además de los personajes que aparecían en la primera parte, se han incluído otros nuevos como **Steve Caballero**, una vieja gloria que poco tiene que envidiar al famoso **Tony Hawk**.*







Los dos editores de skater y de escenario son las dos nuevas opciones incluidas en esta segunda parte de TONY HAWK SKATEBOARDING.

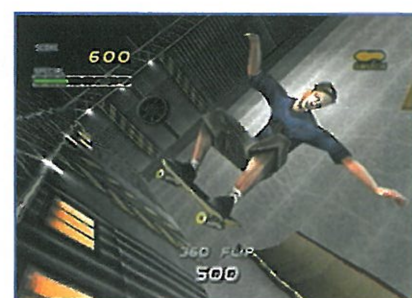




«El rey ha vuelto, ¡viva el skate!»

Al fin, el más original y perfecto título basado en el *skateboarding* ha sido superado, como no podía ser de otra forma, por su segunda parte. **Tony Hawk's 2** supera con creces todos y cada uno de los apartados que hicieron de la primera entrega uno de los mejores títulos aparecidos para ***PlayStation***. Las novedades incluidas por NEVERSOFT en esta nueva entrega no se quedan en la impresionante mejora visual que fácilmente se puede apreciar en las pantallas que pueblan estas dos páginas, además han incluido nuevos personajes, nuevos movimientos (personalizados para cada *skater*), y nuevos modos de juego. Si el *engine*





SKATEBOARDING 2









Arriba, el primero de los torneos a los que asistiremos, en Marsella. Al igual que en los escenarios normales, la dificultad para colocarse en primera posición ha aumentado considerablemente.







*Como se puede comprobar claramente por las pantallas, el entorno tridimensional de **TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2** es mucho más detallado e impresionante que el de la primera entrega.*

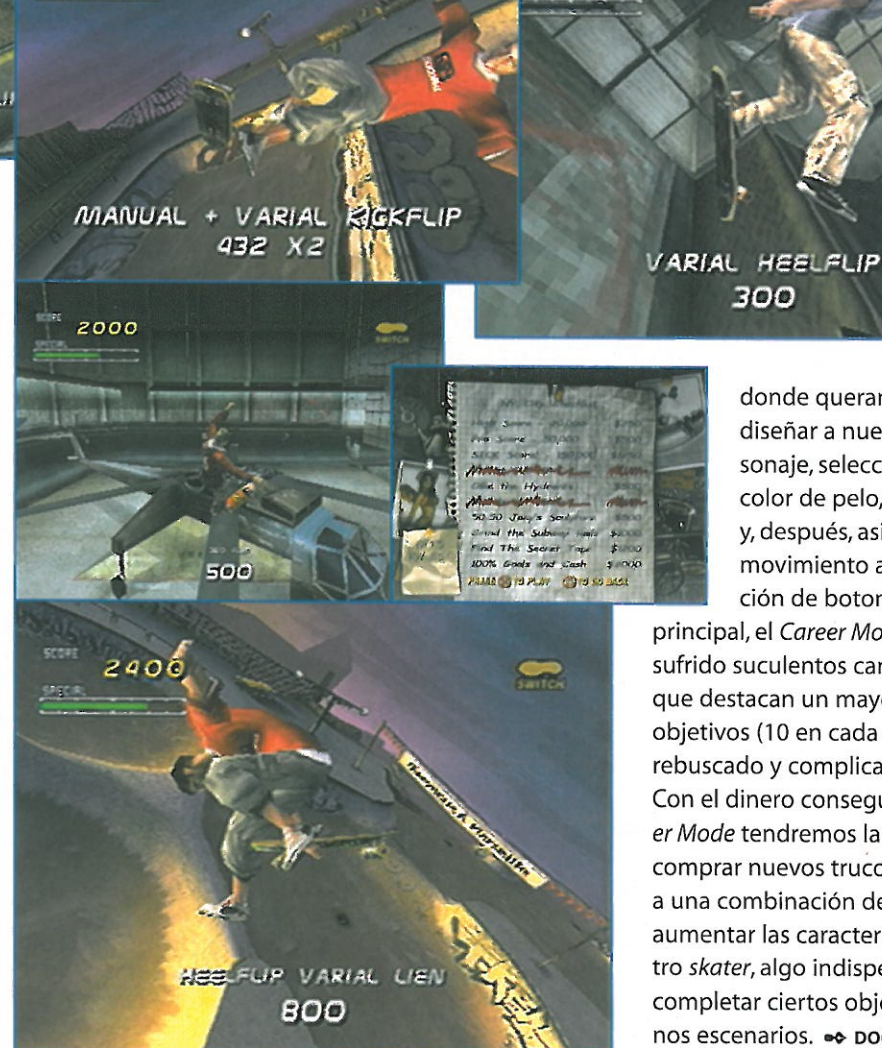




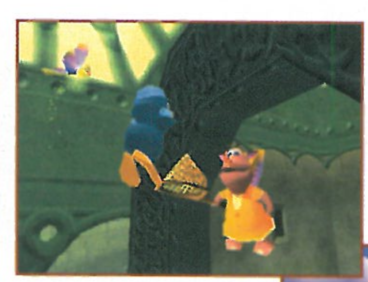
gráfico del primer TONY HAWK'S SKATEBOARDING resultaba impresionante, en esta segunda parte los chicos de NEVERSOFT lo han mejorado notablemente, aumentando la calidad de las texturas y realizando unos escenarios mucho más extensos y variados. Lo único que ha cambiado a peor es el *frame rate*, ligeramente inferior al de la primera parte (algo lógico, teniendo en cuenta la calidad de las texturas). En lo que a jugabilidad respecta, las novedades más notables aparecen en forma de nuevos modos: *Park Editor* (ya visto en STREET SKATER 2) y *Create Skater*. Tal y como sus nombres indican, servirán para crear nuestro propio escenario, con la posibilidad de colocar cualquier tipo de rampa o barandilla donde queramos, y para diseñar a nuestro propio personaje, seleccionando su color de pelo, su cara, su ropa y, después, asignando un movimiento a cada combinación de botones. El modo principal, el *Career Mode*, también ha sufrido suculentos cambios, entre los que destacan un mayor número de objetivos (10 en cada escenario) y lo rebuscado y complicado de éstos. Con el dinero conseguido en el *Career Mode* tendremos la posibilidad de comprar nuevos trucos (asignándolos a una combinación de botones) y de aumentar las características de nuestro *skater*, algo indispensable para completar ciertos objetivos en algunos escenarios. **DOC**

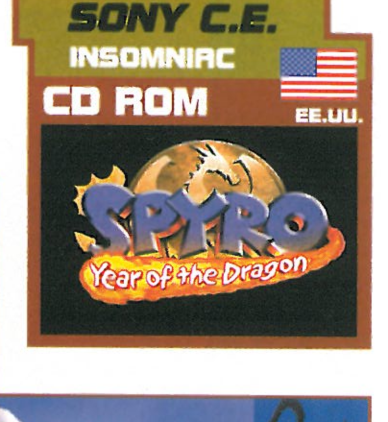
SPYRO: YEAR

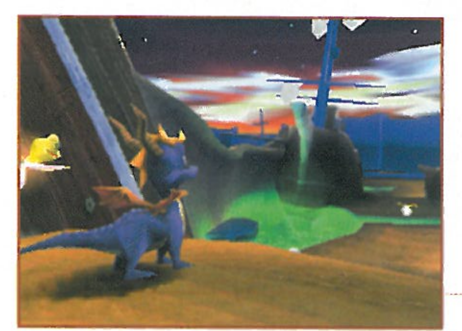
SONY C.E.
INSOMNIAC
CD ROM
EE.UU.

El dragón que no te dejará dormir







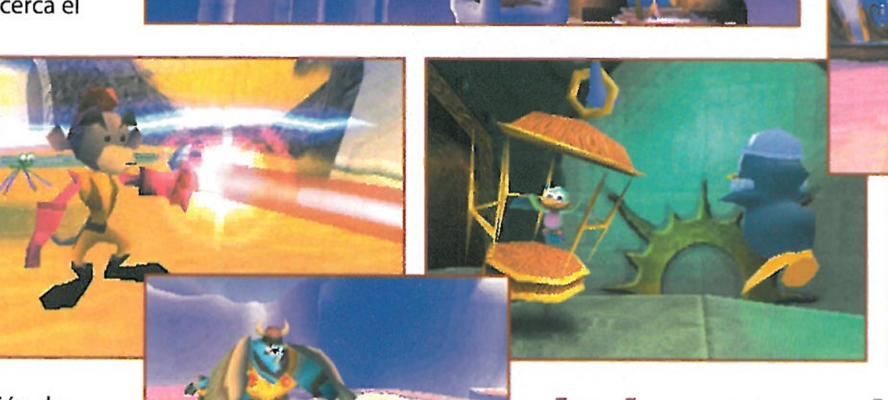


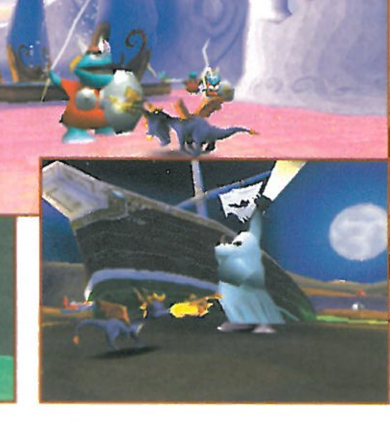
*La belleza de los escenarios de **Spyro 3** supera con creces lo visto en anteriores capítulos. Algo que parecía imposible.*

No sabemos si lo del nombre del grupo de programación tiene algo que ver o no con sus problemas de sueño, pero lo que está claro es que han debido prescindir de muchas horas de descanso para programar con tal celeridad la tercera entrega de la saga Spyro, bautizada como **The Year of Dragon**. Si nos paramos a pensar, en realidad ha pasado ya un año desde que SONY nos desplazase a **California**, donde pudimos observar de cerca el desarrollo de la segunda parte. Este año, por desgracia, vemos el toro desde la barrera, aunque no ha sido demasiado complicado encontrar buen material acerca de esta nueva exhibición de colorido e imaginación que mana, una vez más, de los angelinos estudios de INSOMNIAC. La apariencia del juego, como se puede ver, no parece variar en exceso de lo visto en anteriores entregas, aunque sí es lógico pensar que el motor 3D se habrá optimizado aún más para conseguir más y mejores efectos gráficos. Una tarea complicada a tenor de lo visto en el resto de capítulos de la saga. El resto de la aventura, en un principio, no se verá alarmantemente alterada. **Spyro 3** tendrá nuevos enemigos finales, mapeados completamente diferentes (mucho más grandes según parece), fases de carreras en las que competir con otros personajes y nuevos vehículos de los que beneficiarse, como submarinos, tanques, lanchas, etcétera. Algunos viejos conocidos de la saga repetirán presencia en **The**









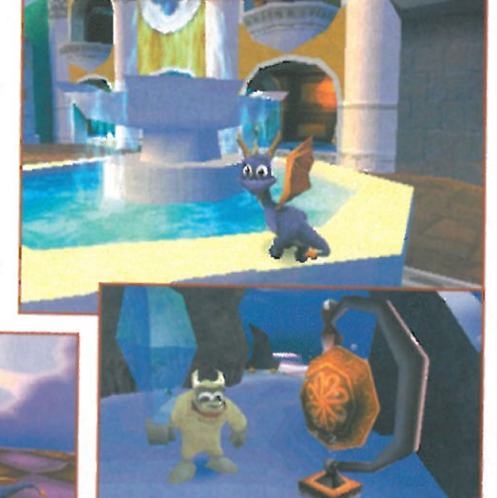
La tercera entrega de la saga cuenta con el importante aliciente de mantener la estructura original de la misma

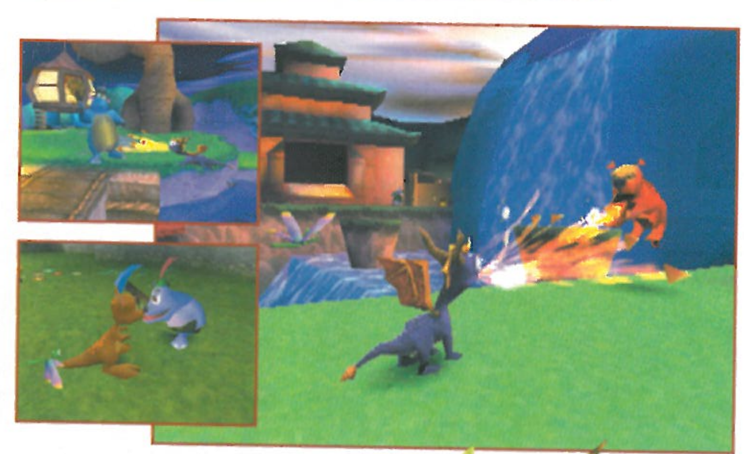
OF THE DRAGON

Year of the Dragon, como Sparx, Hunter o el profesor. A cambio, una nueva remesa de malos a los que Spyro deberá enfrentarse. Bianca es el nombre de uno de ellos, aunque por el nombre mucho nos tememos que va a ser una fémina encantadora. Todo ello, *a priori*, hace suponer que **Spyro: the Year of the Dragon** será una atractiva continuación con la que saciar las necesidades del público adicto a la saga. Un magnífico título que le dará aún más vidilla a una consola que, hoy por hoy, parece encontrarse en plena juventud. **J. C. MAYERICK**



Buena parte del atractivo de la saga Spyro se encuentra en el detalle de sus mapeados, así como en la gran cantidad de estancias secretas y pequeñas misiones que había que completar. En esta tercera parte se mantiene esta característica.











Los mundos de Spyro

Un total de treinta niveles son los que Spyro visitará en esta nueva aventura. Nuevas misiones, nuevas habilidades, nuevos personajes y cuatro nuevos compañeros con los que completar algunas de las tareas que se le encomendarán a Spyro. Un buen número de novedades con las que justificar este tercera entrega.



El repertorio de jefes finales se ha visto remozado, como era de esperar. El juego está todavía en pleno proceso de desarrollo, por lo que muchas de las caras todavía nos son desconocidas.

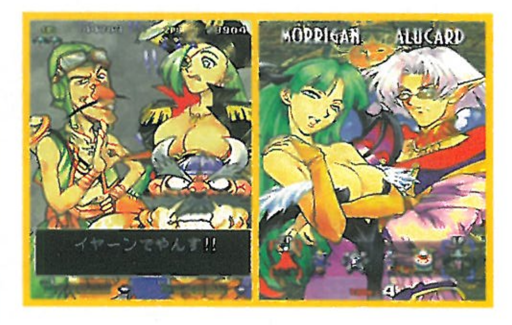


GUNBIRD 2

La coin-op de GUNBIRD 2 apareció hace dos años en JAPON de la mano de PSIKYO, una de las pocas compañías que centra más del noventa por ciento de su producción en la creación de SHOOT'EM-UP de corte clásico. CAPCOM y su JOINT VENTURE con PSIKYO dan como primer fruto la versión para DREAMCAST de GB2, y gracias a VIRGIN disfrutaremos con este pintoresco y sólido shooter vertical en europa.

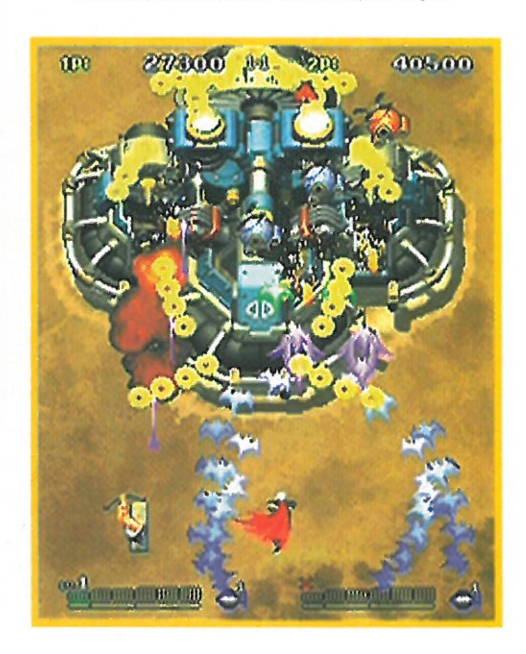
PSIKYO ha producido más de una docena de *shooters*, entre los que podríamos destacar clásicos del género como los GUNBIRD, las dos entregas de STRIKERS 1945 o SENGOKU BLADE, otros menos populares como SOL DIVIDE, SENGOKU ACE, ZERO GUNNER, SPACE BOMBER, PILOT KIDS y los más recientes STRIKERS 1999 y DRAGON BLAZE. Todos ellos han pasado por los salones recreativos japoneses y algunos han sido convertidos a 32 *bits* (***PLAYSTATION*** y ***SATURN***). Pero el tiempo ha pasado, y la afortunada en albergar este clásico matamarcianos de 1998 ha sido ***DREAMCAST***. **GUNBIRD 2** es una clara evolución de la primera parte y mantiene casi todos los esquemas que encumbraron a GUNBIRD como uno de los mejores *shooters* verticales de su época (1994-95). Las fases ascienden a un total de ocho. Se ha vuelto a dotar de un *look* manga al juego con los seis protagonistas de la ***COIN-OP*** (Marion, Alucard, Tavia, Hei Cob, Valpiro y Aine) y un personaje de excepción como Morrigan (DARKSTALKERS) exclusivo para **DREAMCAST**. También aparecen el trío de piratillas infatigables y chillones encabezados esta vez por la bella y voluptuosa Shark. Las fases vuelven a ser de de corta duración pero gran intensidad y los enfrentamientos con los súper mastodónticos y transformables *final bosses* han ganado en número de proyectiles enemigos y dificultad. **GUNBIRD 2** también cuenta con una generosa cantidad de finales diferentes y otros extras para esta versión doméstica, como tres formatos de pantalla, galería de ilustraciones y un armamento potenciado y actualizado. Pronto analizaremos la versión *PAL* de **GUNBIRD 2**, y entonces habrá que dar gracias al cielo porque todavía existan compañías como PSIKYO, CAPCOM o VIRGIN. **THE ELF & JASON**





El trío de piratillas del aire que veis a la izquierda (Gimmick, Shark y Blade) se encargará de amenizar nuestras partidas. A la derecha la pantalla de selección que oculta a dos personajes secretos: Aine y Morrigan

*En **GUNBIRD 2** tendremos cuatro tipos de armamento: el disparo normal, el charge shot (manteniendo el botón pulsado y soltando después), la bomba especial y el poderos ataque cercano vicinity attack.*



ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SHOOT'EM-UP 2D
- COMPAÑIA • CAPCOM
- PROGRAMADOR • PSIKYO
- PAIS • JAPON







GUNBIRD [1994]

El primer GUNBIRD vio la luz en los salones recreativos en 1994 y fue convertido por la propia PSIKYO (publicado por ATLUS) un año después a ***PLAYSTATION*** y ***SATURN***. La brujita Marion era la principal protagonista junto a Valnus, Ash, Tetsu y Yuan Nang. GUNBIRD marcó el desarrollo de esta saga con un total de ocho fases, la aparición estelar de un trío de «pesaditos» que nos acompañaría durante todo el juego, fases cortas e intensas y unos *final bosses* de ingeniosa y espectacular factura. También disponía de un perfil de los protagonistas y una galería de ilustraciones.

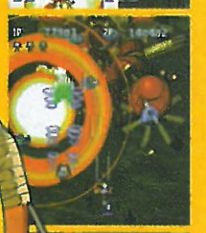




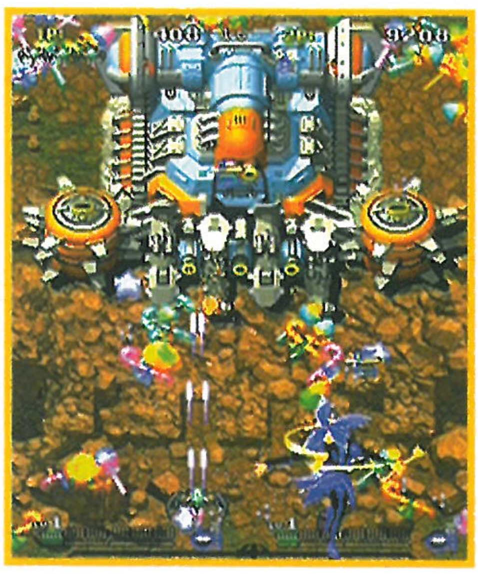


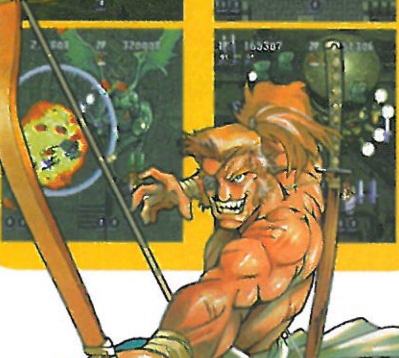






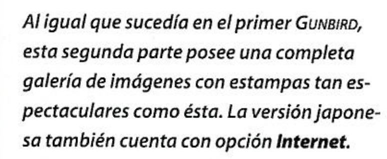












*Al igual que sucedía en el primer GUNBIRD, esta segunda parte posee una completa galería de imágenes con estampas tan espectaculares como ésta. La versión japonesa también cuenta con opción **Internet**.*

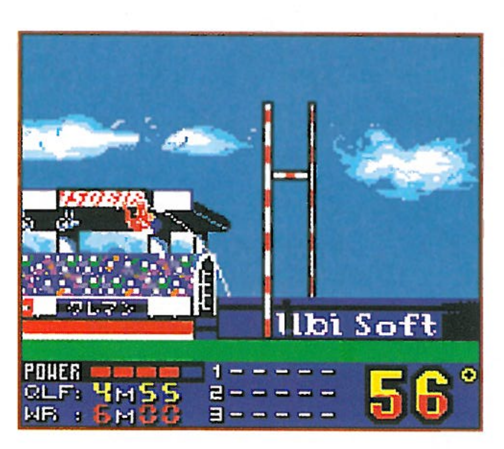




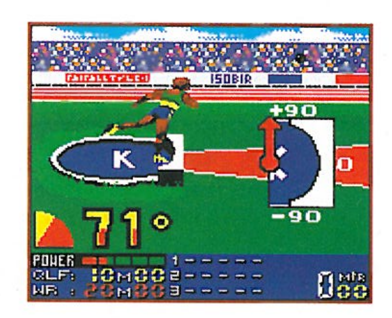
CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Con la firma de un campeón

UBI SOFT
Planet Interact.
8 MEGAS FRANCIA

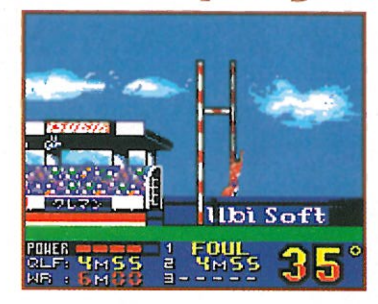


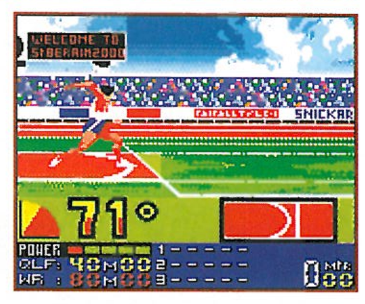
La longevidad de la antigua *GAME BOY* permitió a esta consola mantenerse en el mercado durante dos olimpiadas (**Barcelona 92** y **Atlanta 96**). Para **Sydney 2000**, la versión coloreada ha tomado el relevo de la mano de **Carl Lewis**, uno de los atletas más grandes de todos los tiempos en el terreno olímpico. El programa mantiene las características de este tipo de juegos incluyendo una sucesión de variadas pruebas. La presencia del color se une a un magnífico diseño gráfico para lograr un resultado visual sorprendente. La reproducción de los diferentes atletas y, sobre todo, la animación conseguida, aportan gran frescura a un género en el que generalmente la originalidad brilla por su ausencia. Además, la enorme variedad de pruebas, todas ellas dentro del mundo del atletismo, permiten satisfacer a los gustos más dispares. Además, el programa se permite el lujo de incluir algunas disciplinas novedosas, como los cuatro por cien, aunque no se olvida de las clásicas pruebas como lo cien metros o el salto de longitud. La variedad de opciones, que acompañará a la versión final, completa un programa que casi seguro se encontrará a la altura del gran atleta que le da nombre, y que nos permitirá vivir la olimpiada en la portátil. CHIP & CE

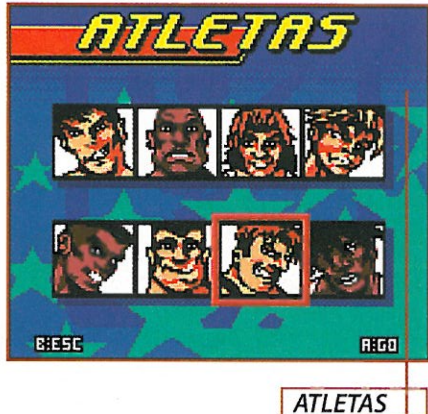


PRUEBAS
Todas las pruebas se centran en el mundo del atletismo, incluyendo algunas novedades como los cuatro por cien.

El legendario Carl Lewis da nombre a un completísimo programa de atletismo

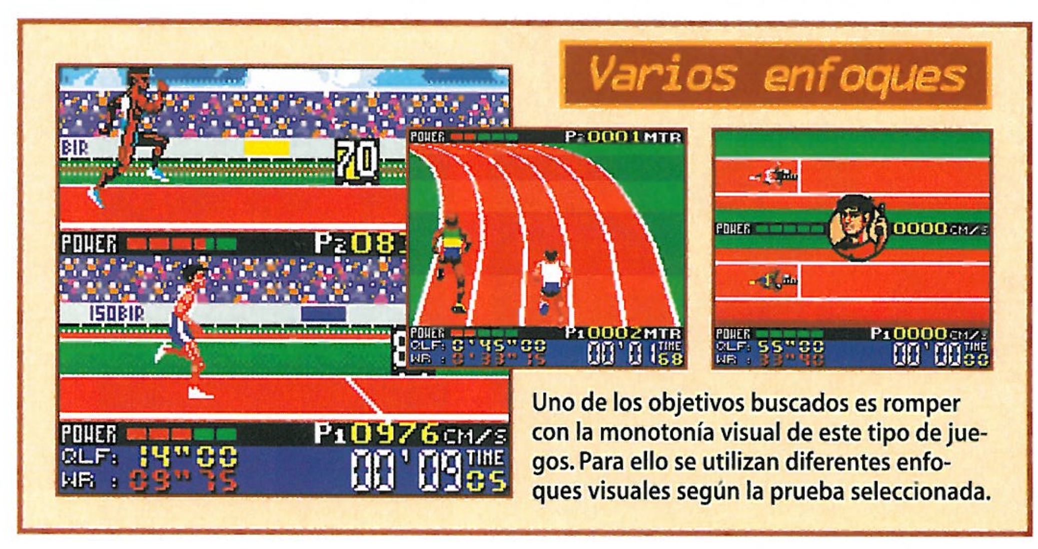






ATLETAS
Entre las diferentes opciones se incluye un editor que permite establecer el nombre y el rostro de los atletas.

Varios enfoques



Uno de los objetivos buscados es romper con la monotonía visual de este tipo de juegos. Para ello se utilizan diferentes enfoques visuales según la prueba seleccionada.

SUPER NUEVO

RAYCRISIS

El final de la saga RayForce



La aparición de la tercera parte de la saga RAY de TAITO se podría considerar a la vez como una buena y una mala noticia. La buena es, por supuesto, que los amantes de los *shoot'em-up* verán su sueño hecho realidad con la llegada de **RAYCRISIS** a **Europa** de la mano de VIRGIN, y la mala es que la compañía japonesa da por finalizada una serie de *shooters* legendarios. **RAYCRISIS** llevará como sobrenombre, al menos en **Estados Unidos**, las palabra SERIES TERMINATION. Así concluirá una trilogía que vio nacer tanto en recreativa como en versión doméstica a RAYFORCE, RAYSTORM y, por útimo, a este RAYCRISIS. Esta versión ***PSX*** es la conversión casi directa de la ***COIN-OP*** original que corre bajo el *hardware* ***TAITO G-NET SYSTEM***, en la que tan sólo echaremos en falta la opción de dos jugadores simultáneos y en la que se nos ofrecerán extras exclusivos como una tercera nave y dos modalidades de juego. **RAYCRISIS** pondrá a nuestra disposición siete fases y un total de seis enemigos finales, pero la forma de surcar sus espléndidos parajes vectoriales dependerá del modo elegido. En el modo original tendremos que elegir tres escenarios entre un total de cinco (*Intelligence, Memory, Emotion, Consciousness* y *Consideration*), al que se sumarán una fase de introducción (*Self Field*) y el doble duelo con el último *Final Boss*. En el modo *Special* nos esperan las siete fases de forma continua. En el apartado tecnológico decir que TAITO demuestra a la perfección lo que el *hardware* de ***PLAYSTATION*** todavía oculta en su interior, con la consiguiente colección de efectos especiales y espectaculares *Final Bosses*. Esto es lo que nos ofrecerá próximamente TAITO en su última crisis espacial. **THE ELF**















Acabar con algunos de los Final Bosses del juego (Sem-Fray, Sem-Loke, Sem-Slut, Pro-Tor, Dis-Human e Infinity), nos llevará a veces más tiempo que atravesar la fase.

Los efectos especiales superan en algunos momentos a los ya vistos en RAYSTORM. Destacan las fuentes de luz, explosiones, transparencias... Una auténtica virguería técnica.

Versión PlayStation





*Aunque no cuenta con la posibilidad de dos jugadores simultáneos, como la recreativa, la versión doméstica pondrá a nuestra disposición una nave más llamada WaveRider-03, además de las WaveRider 01R y 02R. Otra novedad es la posibilidad de elegir el orden y las fases en las que queremos jugar en el Original Mode. Por si esto fuera poco, se ha incluido el Special Mode que nos permitirá surcar las siete fases y seis Final Bosses de **RAYCRISIS** de forma seguida.*



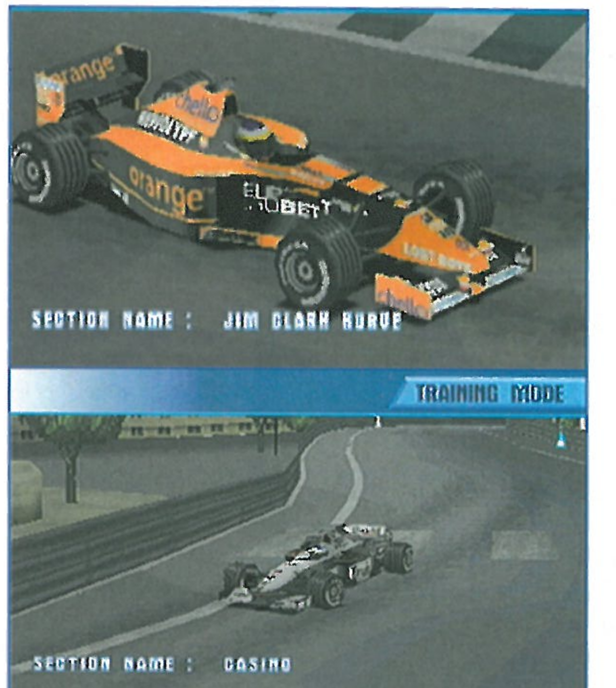
Taito da por concluida una trilogía protagonizada por algunos de los mejores shoot'em-up de todos los tiempos

F-1 CHAMPIONS



ELECTRONIC ARTS

CD ROM EE. UU.







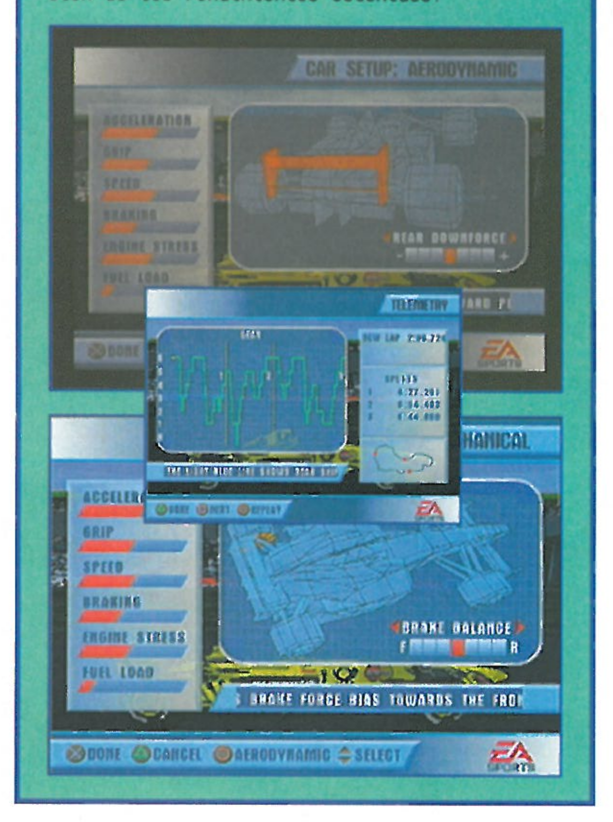


MENUS

La presentación de los menús es uno de los pocos apartados que se ha modificado respecto a la versión anterior, aunque tampoco aporta un cambio sustancial a las prestaciones del juego.

Configuración del coche

existe un amplio repertorio de opciones para elegir las características técnicas de nuestro vehículo (como suspensiones, relación de marchas, etc..), que podremos modificar en función de los rendimientos obtenidos.







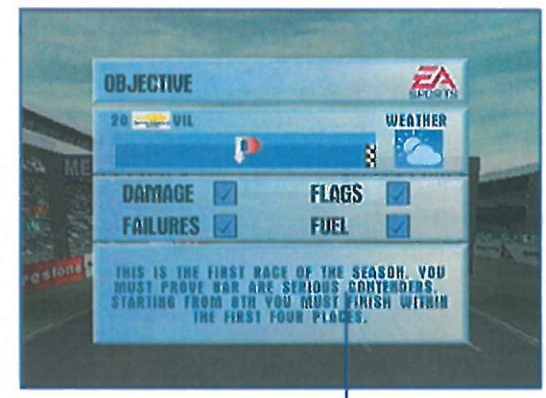
Comienza la cuenta atrás

Si competitivo es el mundo de la Fórmula Uno, no lo es menos el de los videojuegos destinados a reproducir los campeonatos mundiales de este deporte. ELECTRONIC ARTS, tan sólo unos meses después de lanzar su anterior y muy similar propuesta para ***PLAYSTATION***, presenta el ahora llamado **F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000**, para meterse en la encarnizada lucha por dominar el mercado de los simuladores de F-1. A la reciente aparición del F-1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI SOFT) y a la inminente de FORMULA UNO 2000 de PSYGNOSIS se suma esta nueva versión de EA SPORTS. Esta competencia hace que la elección por uno u otro sea más difícil que decidirnos por neumáticos para suelo seco o mojado cuando amenaza lluvia. Nadie quiere quedarse atrás y, una vez roto el monopolio de las licencias de la FIA, se haría impensable no proporcionar al usuario los 22 pilotos y los 17 circuitos tal y como nos los ofrece F1 CHAMPIONSHIP, totalmente actualizados. La *intro* ha sido renovada, siendo ahora algo más larga y acertada que en la versión precedente. Lo mismo sucede con los menús, cuyo diseño ha cambiado, y a las modalidades de juego tradicionales (como Práctica Cronometrada, Fin de Semana o Campeonato), a las que se añade ahora la modalidad Escenarios, susti-

SHIP SEASON 2000









La nueva modalidad de juego, Escenarios, propone alcanzar unos objetivos mínimos en cuanto a posición final en la carrera para poder pasar al siguiente circuito y recrear así situaciones reales de anteriores temporadas.





Electronic Arts lanza una nueva versión de su Fórmula Uno tan sólo cuatro meses despues de aparecer su anterior entrega



tuyendo a la de Carrera Rápida. En el apartado gráfico no se puede exigir más brillantez, cuidándose hasta el más mínimo detalle del diseño de cada escudería e incluyendo efectos visuales tales como la «desesperante» pérdida de partes de la estructura del monoplaza por las diversas colisiones. Estos llamados «desperfectos» pueden ser visualizados en un *display*, lo mismo que el nivel de carburante. Una de las opciones más interesantes es la de realizar una telemetría, que permite comparar diferentes parámetros entre la última vuelta recorrida y la mejor vuelta. Cabe la posibilidad de incluir fallos aleatorios en el motor. **MOLAKAI**



en cualquier momento se puede parar la carrera para ver una repetición instantánea de los últimos segundos transcurridos y seguir a continuación con la prueba. además, se ofrecen las clásicas repeticiones de lo más destacado al final de cada recorrido.



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

ACCLAIM

ACCLAIM ST.

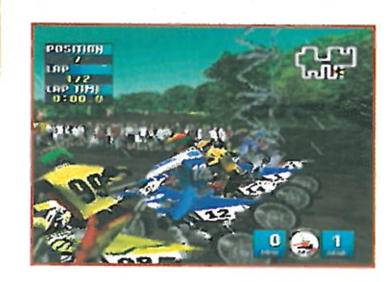
CD ROM

EE. UU.

Regresa un campeón del Mundo



Jeremy McGrath es uno de los pilotos que más galardones ha logrado en el mundo del motocross. Su popularidad le sirvió para protagonizar un programa para *PLAYSTATION* en 1998. Dos años después, el citado **McGrath** vuelve a los 32 *bits* de SONY con la segunda parte. Con respecto a la anterior entrega, hay que citar que se vuelven a recoger pilotos reales, así como un editor de circuitos. Entre las novedades destaca el aumento de recorridos, más del doble, así como la inclusión de un nuevo modo de juego en el que el objetivo es realizar todo tipo de piruetas. Hay que mencionar la gran similitud gráfica con respecto a la versión aparecida para *NINTENDO 64*. Precisamente, superar las deficiencias gráficas de la citada versión, que sin duda estropeaba la impresión global del mismo, constituye la asignatura pendiente de uno de los pocos programas que tendrá una versión para todas las consolas disponibles en este momento. **CHIP & CE**

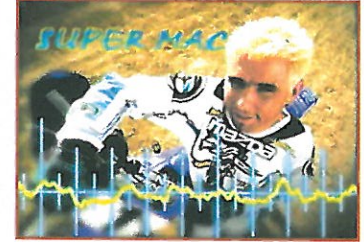


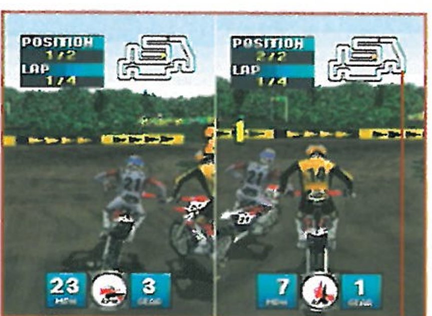


Dentro de las opciones es posible elegir entre motocicletas de 125 y de 250 centímetros cúbicos.

Con estas dos versiones, el programa de Acclaim está presente en cuatro sistemas







No podía faltar el modo de dos jugadores simultáneos mediante el clásico sistema de partir la pantalla.



Versión Dreamcast



El programa de ACCLAIM también tendrá en breve una versión para DREAMCAST. Esta entrega se encuentra en la misma línea de la versión aparecida para NINTENDO 64. Los gráficos son mejores y además cuenta con la ventaja de no tener competencia.

MR. DRILLER

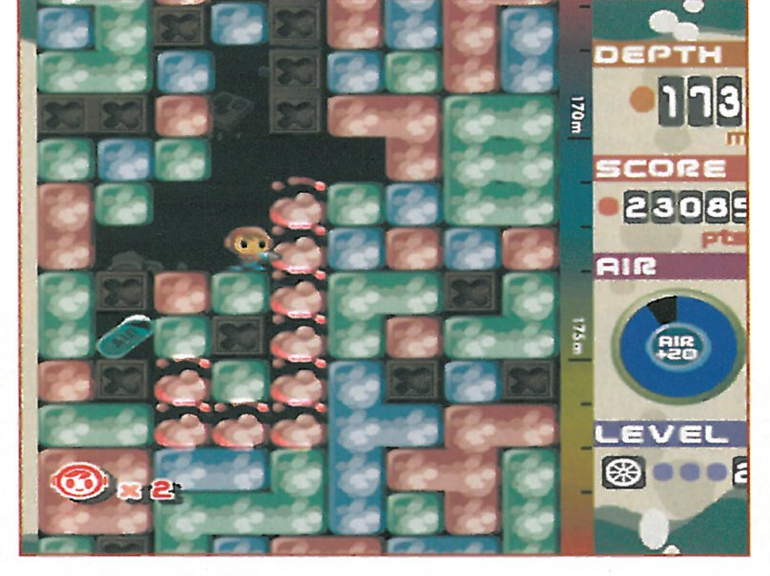
El juego que taladra tu mente



SONY C.E.
Namco LTD.
CD ROM
Japon

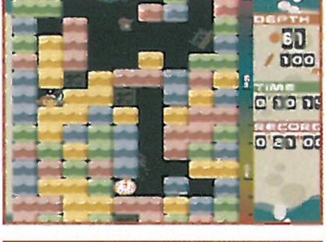


Hacía mucho tiempo que un juego de puzzle no irrumpía con tanta fuerza en el mercado como lo ha hecho **Mr. Driller**. NAMCO comenzó una nueva fiebre recreativa con **Mr. Driller** sólo comparable al resurgimiento de los puzzles que supuso la saga Puzzle Bobble. Ahora piensa continuar en el mercado doméstico con las versiones para ***Game Boy Color***, ***Dreamcast*** y la que ocupa esta página: ***PlayStation***. **Mr. Driller** puede ser considerado como una mezcla entre el ya mítico **Boulder Dash** y **Puyo Puyo**, aderezado con una estética *«cute»*, al más puro estilo Rainbow Islands o Rodland. Nuestra tarea en el juego consistirá en llegar hasta el fondo de un foso repleto de bloques de colores, que irán desapareciendo en cadena (dependiendo del color) a medida que los taladramos, evitando ser aplastados por cualquier elemento que caiga sobre nosotros. El mes que viene, os taladraremos un poco más con **Mr. Driller**. **DOC**



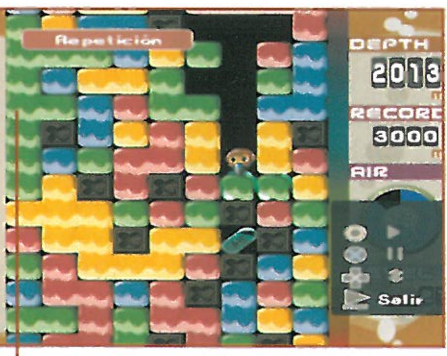


Junto al modo Arcade, similar al de la Coin-Op, podremos encontrar el modo Survival (en el que sólo tenemos una vida) y el que para mí es el más divertido, el Time Attack.



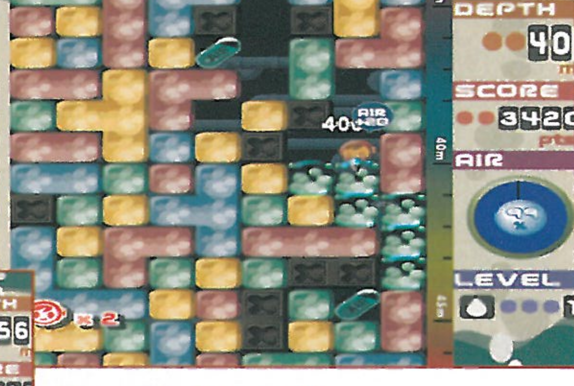


Mr. Driller está comenzando una revolución adictiva y jugable comparable a la creada por la saga Puzzle Bobble



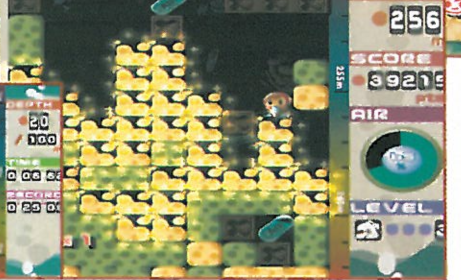
El modo Time Attack cuenta con una repetición en la que podremos comprobar en qué fallamos.













Al final de cada pantalla, tras decenas de molestos bloques de colores, veremos la luz al final del túnel.

FORMULA O

SONY C.E.
Psygnosis
CD ROM REINO UNIDO

Calienta motores



La **Fórmula Uno** se encuentra en la parte más decisiva de la temporada, y PSYGNOSIS nos presenta su nueva entrega, la quinta, para *PlayStation*. **F1 2000** ya no tiene en exclusividad la licencia oficial de la **FIA**, pero ello no impide que siga siendo uno de los juegos que mejor representa el espectacular mundo de este deporte. El programa realiza una fiel recreación de todos los circuitos del campeonato, y una total actualización de los diferentes equipos y sus pilotos, siguiendo la misma línea que las anteriores versiones que puntualmente nos han acompañado desde 1996 hasta Septiembre de 1999. La experiencia adquirida en estos cinco años hacen de PSYGNOSIS y STUDIO 33 un duro competidor para otras compañías (como UBI SOFT o EA), que tambien han adquirido la citada licencia. Para hacer frente a ello nos presenta una entrega que incluye la posibilidad de elegir como pilotos de nuestro monoplaza a las últimas incorporaciones al circuito, como **Heidfeld**, **Button** o el argentino **Mazzacane**, sin olvidar, por supuesto, a nuestros representantes **Gené** y **De la Rosa**. Las escuderías están perfectamente actualizadas y se respeta al máximo el calendario del año 2000, incluyendo como novedad el GP de los **EE.UU.**, en **Indianápolis**. **F1 2000** añade a sus posibilidades de juego anteriores un nuevo modo *Arcade* (aún no finalizado), así como una completa renovación de los menús, tanto gráfica como en lo referente al aspecto músical, haciéndolos más atractivos y acordes con un dinamismo del que debe hacer gala todo juego de velocidad. La gran variedad

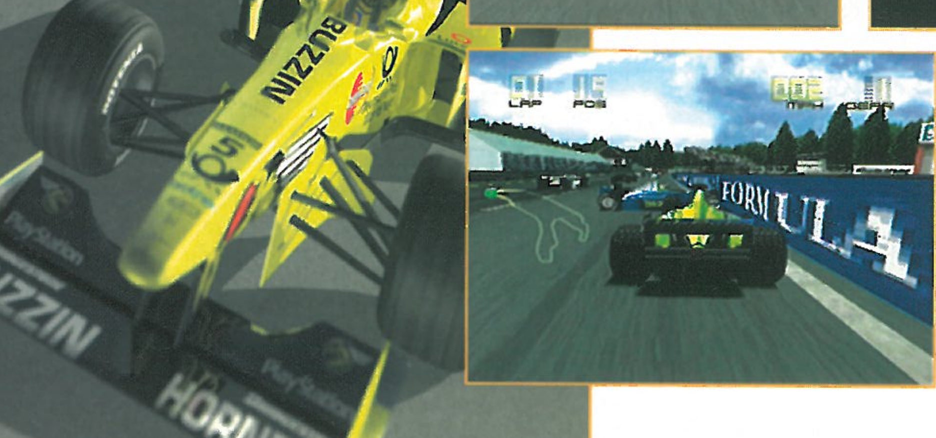




Dos jugadores pueden correr de forma simultánea, dividiéndose la pantalla en sentido horizontal o vertical. Se puede elevar la cifra hasta cuatro utilizando el Multitap.



Durante la carga del juego aparecen una serie de preguntas sobre la historia reciente de campeonatos pasados.

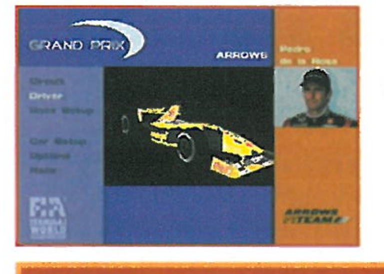


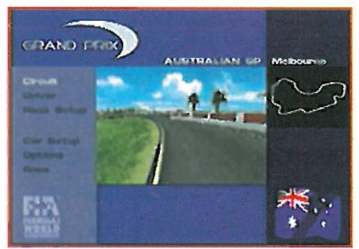


NE 2000

Menús

La renovación de los menús logra un efecto visual y sonoro más sofisticado. Destacan las imágenes en movimiento del recorrido a seguir, previas a la elección de cada circuito.

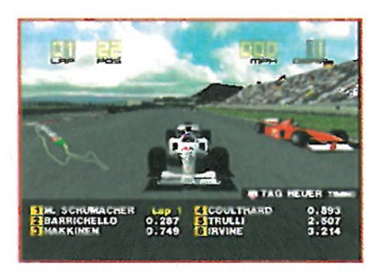




Cámaras

Vuelven a incluirse las mismas perspectivas, pero con la innovación que supone la inclusión de la vista a través de los retrovisores desde la cámara instalada en la cabina del piloto.



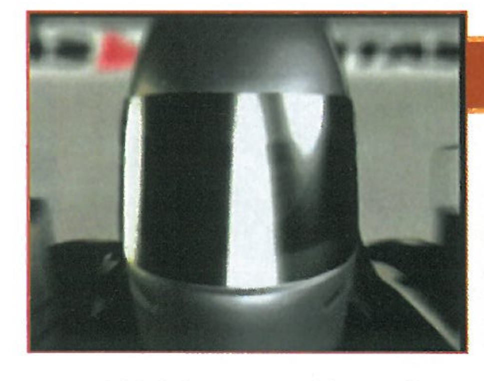






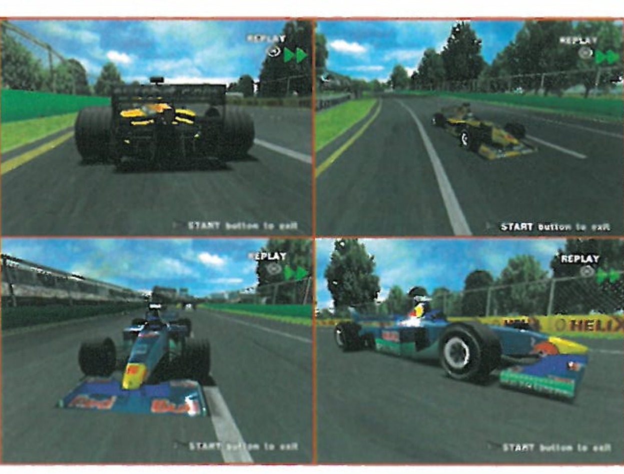






Repeticiones

La totalidad de un recorrido es ofrecida de un modo que no tiene nada que envidiar a la realización de la mejor de las retransmisiones televisivas. Con ello se mejoran las posibilidades de seguimiento de cada prueba.



de combinaciones que ofrece tanto el menú de reglajes del coche como el de configuración de la carrera, sigue siendo uno de los puntos fuertes, lo que facilita la adaptación del pilotaje a la diversa dificultad de los recorridos. Para dotar de mayor verosimilitud se mejoran los efectos de sonido (como el rugido de motores) y la perfecta reproducción de los trazados. Finalmente, destacar que se vuelve a contar para los comentarios en nuestro idioma con las mismas voces que el año pasado, las de **Jaime Sornosa** y **Balba Camino.** MOLOKAI







MUPPET MONSTER ADVENTURE

El retorno de los teleñecos

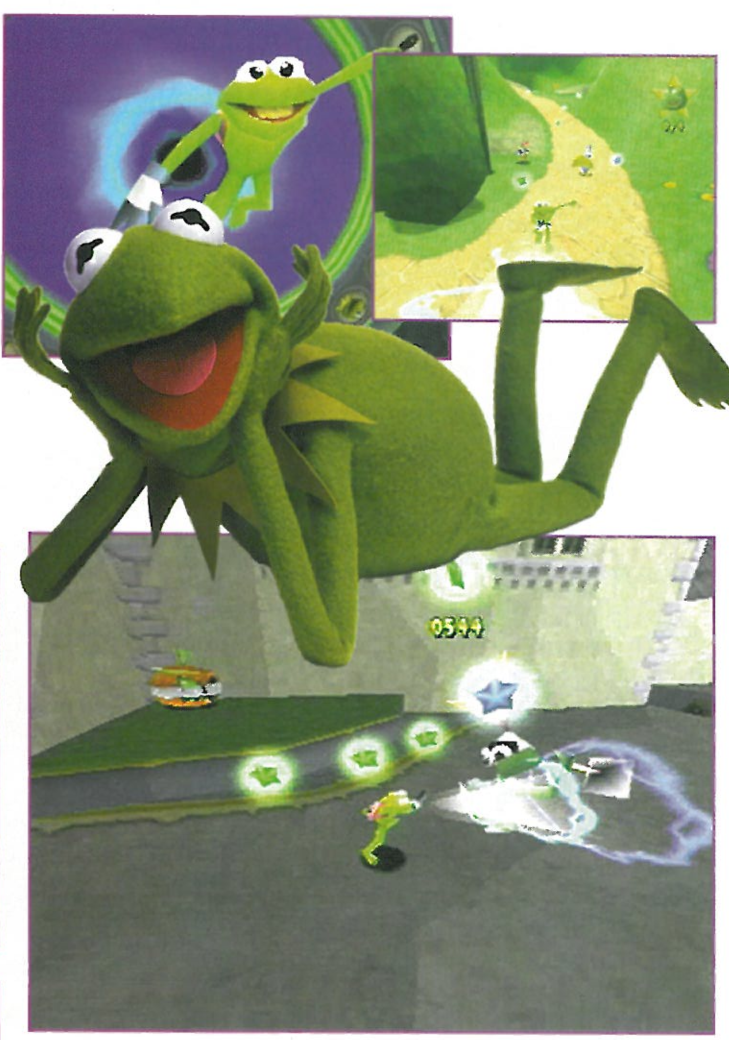
SCE/ PSYGNOSIS
Magenta Soft.
CD ROM REINO UNIDO

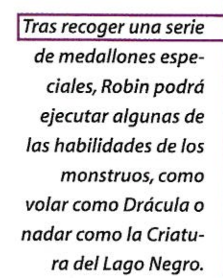


MAGENTA SOFTWARE está dando los últimos retoques al que será el segundo título protagonizado por los TELEÑECOS para ***PLAYSTATION***. Si no surgen problemas, el mes de Octubre verá la aparición de **MUPPET MONSTER ADVENTURE**, un simpático *arcade* de plataformas protagonizado por Robin (el sobrino de la rana Gustavo), que supone todo un homenaje a los monstruos míticos de la historia del cine. La maléfica influencia del castillo Von Honeydew ha transformado a Gustavo, Peggy, Fozzie y el resto de los teleñecos en Drácula, Frankenstein o el Hombre-Lobo y sólo Robin puede devolverles a su estado natural. La mecánica de **MUPPET MONSTER ADVENTURE** sigue fielmente los patrones característicos del género (monedillas que recoger, jefazos, mini-juegos), con la particularidad de que Robin puede adquirir los poderes de algunos de estos monstruos míticos (volar, trepar, nadar…) para acceder a nuevas porciones del mapeado.

En principio, el objetivo de **MUPPET MONSTER ADVENTURE** es el público infantil, aunque como en el caso de TELEÑECOS RACEMANIA, más de un adulto disfrutará como un enano con este juego, que en principio llegará totalmente en castellano. Sólo es cuestión de esperar un par de meses. **NEMESIS**



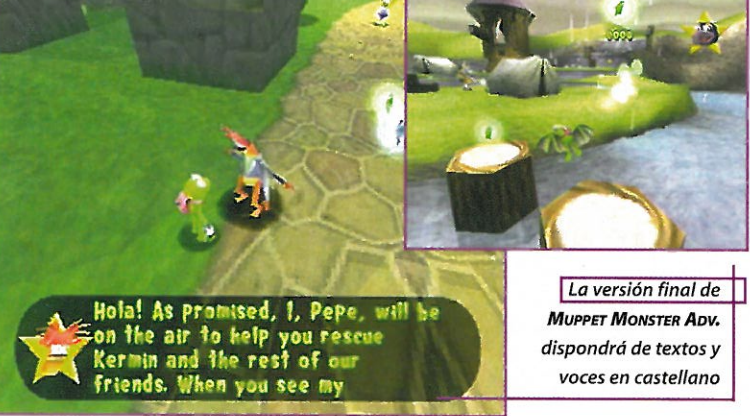




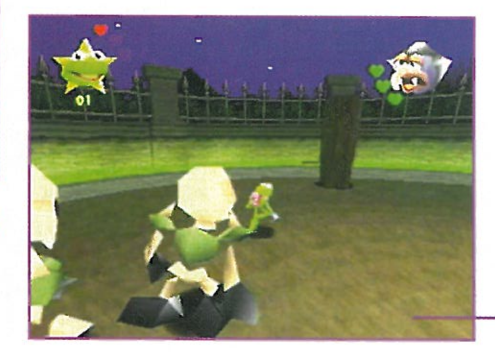




Tras recoger una serie de medallones especiales, Robin podrá ejecutar algunas de las habilidades de los monstruos, como volar como Drácula o nadar como la Criatura del Lago Negro.



La versión final de ***MUPPET MONSTER ADV.*** *dispondrá de textos y voces en castellano*



MUPPET MONSTER ADV. *comparte muchos puntos en común con el anterior juego de los teleñecos para* ***PSX****, RACEMANIA, empezando por la excelente música.*



Una nueva manera de comprar y vender.

Aprendiz de pitonisa busca bola de cristal para prácticas.

Contactar con **www.aucland.es**



Vendo lámpara seminueva.
De fácil instalación. Bombilla incluida.

Contactar con **www.aucland.es**

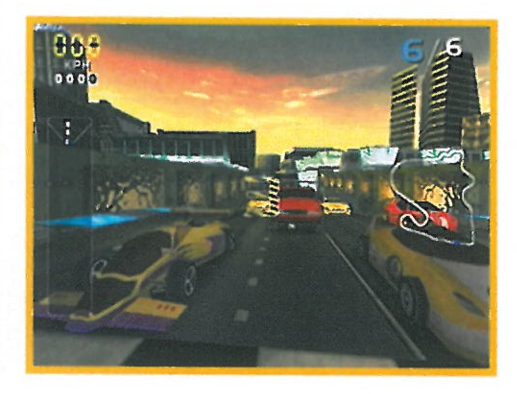
Una nueva manera de comprar y vender.



SAN FRANCIS

es un clásico de las recreativas y, a su vez, uno de los primeros títulos para NINTENDO 64 que mostró las enormes posibilidades de dicha consola. La saga SAN FRANCISCO RUSH entró más tarde en una mala época a la que ahora se pone fin.





El efecto gráfico de las salpicaduras del agua, aunque un poco exagerado, queda de lo más convincente.

Hay juegos de conducción y juegos de conducción. Unos presumen de mostrarse todo lo reales que se puede ser y otros, como este **San Francisco Rush 2049**, encuentran en su delirante irrealismo el secreto del éxito. Esta última obra de MIDWAY está pensada para que el jugador haga todo aquello que no puede hacer en la vida real (y que no debe hacer bajo ningún concepto), de ahí que la diversión que proporciona pueda alcanzar cotas inverosímiles. Como diría un conocido «ex» de **SUPER JUEGOS**, «**San Francisco Rush 2049** es un juego para hacer el burro».



El único vehículo antiguo de los que aparecen en un principio en San Francisco Rush 2049 tiene la suspensión un pelín cascada. De ahí que pegue tantos botes.

Así de contundente. Así de sencillo. Y es que además de los siempre divertidos modos multijugador (con modo *Battle* incluido), **SF Rush 2049** porporcionará un buen número de modos de juego para un solo jugador. La obligada competición en circuito con el resto de vehículos del juego se ve complementada con las opciones *Stunt* (especialista) y *Obstacle, que* darán un aire nuevo al juego. La primera ofrece al jugador la posibilidad de realizar todo tipo de saltos y piruetas, en el mayor número posible, por los que se será recompensado. *Obstacle*, por otro lado, nos coloca en el interior de un complicado circuito espe-



ficha técnica

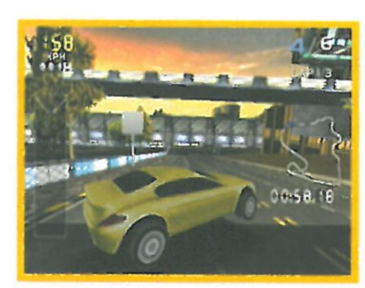




- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • VIRGIN
- PROGRAMADOR • MIDWAY
- PAIS • ESTADOS UNIDOS

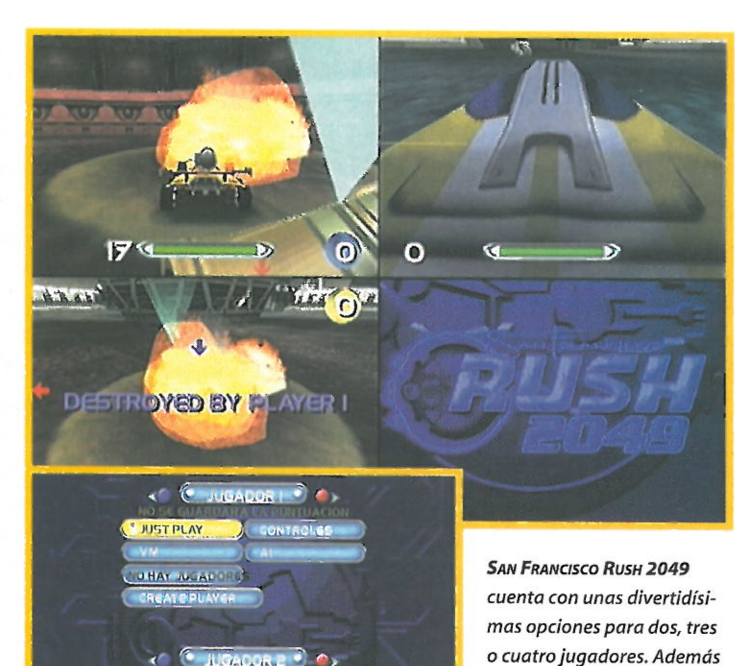
CO RUSH 2049

cialmente diseñado para que nuestro vehículo no dure más de cinco segundos intacto. A falta de los últimos retoques, **San Francisco Rush 2049** mostrará un aspecto gráfico muy sólido, con una suavidad de movimientos realmente notable y un cuidado diseño de circuitos y vehículos. Eso sí, aquellos que tengan San Francisco Rush, primero en ***Coin-Op*** y después en ***Nintendo 64***, como uno de sus juegos preferidos, deben evitar la equivocación de pensar que **SF Rush 2049** es una simple continuación. Ni mucho menos. Ni el *feeling* ni el desarrollo del juego tendrán prácticamente nada que ver con aquel clásico de los recreativos. Se puede decir que MIDWAY ha aprovechado el tirón de la saga para crear un juego totalmente diferente que, eso sí, será muy bueno. Algo que no siempre se da por supuesto en estos casos. **J.C.MAYERICK**





Entre salto y salto se pueden apreciar vistas tan espectaculares como la que hay sobre estas líneas. Lástima que la caída no vaya a ser tan placentera.



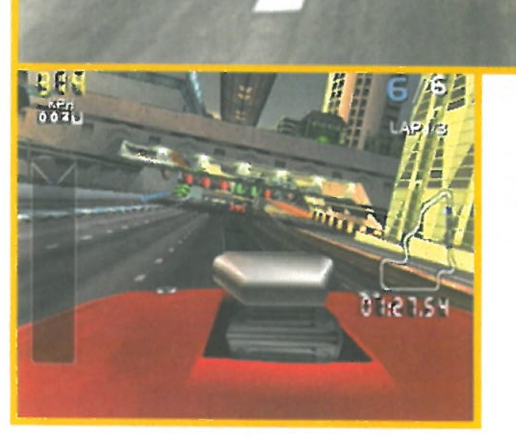
San Francisco Rush 2049 *cuenta con unas divertidísimas opciones para dos, tres o cuatro jugadores. Además de la simple competición, la opción Battle introduce al jugador en la siempre divertida destrucción del enemigo.*

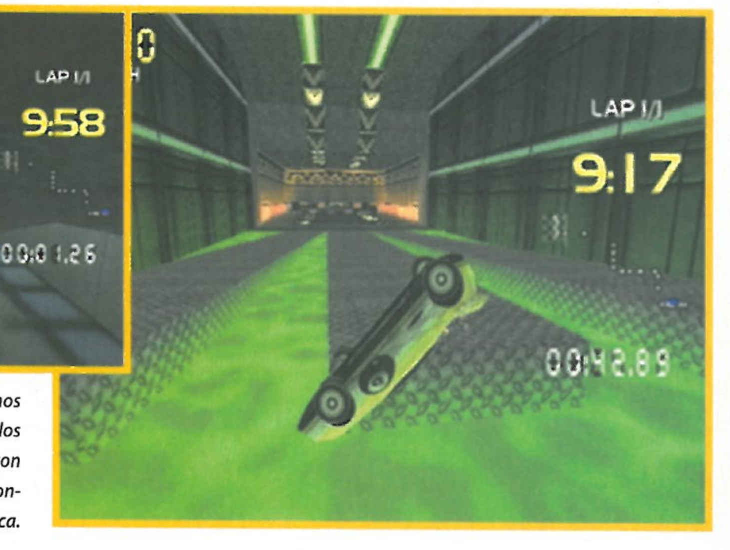






Más original es el modo Stunt (especialista), en el que se deben realizar todo tipo de giros y piruetas en el aire. Es uno de los modos de juego más divertido, gracias sobre todo a la espectacularidad de las caídas, colisiones, etcétera.





En el modo Obstáculos hay que superar, en menos de diez minutos, un circuito repleto de obstáculos (como era de esperar), todos ellos colocados con bastante mala leche. Si aquí no se aprende a controlar el vehículo, no se aprenderá nunca.

TOONENSTEIN

VIRGIN
TERRAGLYPH
CD ROM
EE.UU.

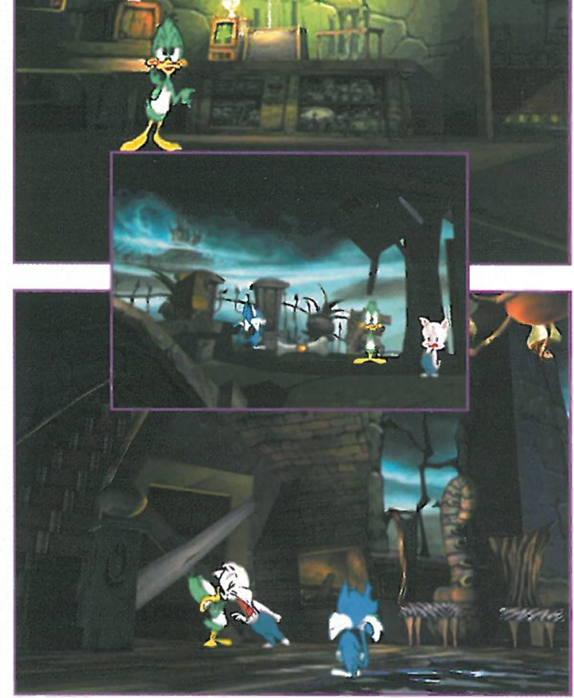


Una aventura para los más pequeños

Aunque en el mundo de las consolas no es muy habitual encontrar juegos eminentemente infantiles, para ***PC*** hay cientos de títulos dedicados a los más pequeños de la casa. **Toonenstein: Dare to Scare** pretende rellenar ese hueco con una aventura idéntica en aspecto y mecánica a las que se suelen ofrecer para los usuarios de ordenadores. Su principal aliciente es el hecho de que está protagonizado por los personajes de la serie de televisión Tiny Toon Adventures. De esta manera, Furball, Plucky Duck (el pato Lucas) y Hamton se adentrarán en un castillo en el que irán descubriendo diferentes estancias en las que su única misión será activar unos estrafalarios objetos. Cada vez que los activen todos, podrán ir subiendo de piso. Con cada objeto se presenta una animación humorística, que quizá sea el mayor atractivo para los más pequeños del juego. Realmente, de acción no hay nada, salvo un simple juego de disparos tan sencillo en su mecánica como en su concepción. Y éste es el principal problema del juego, ya que prácticamente se trata de un paseo por diferentes escenarios, ya que todo se resume en pulsar el botón X de cada habitación. De esta forma, si se suele decir que un juego para niños es bueno si entretiene también a los mayores, en este caso cualquier persona de más de 6 ó 7 años no encontrará ningún aliciente. Es como contemplar una aventura para niños. Calificar este título como un juego sería algo demasiado optimista. Es, más bien, un cómic audiovisual. **THE SCOPE**



*Gráficamente se han utilizado las típicas técnicas de las antiguas aventuras de **PC**, con los sprites superpuestos a los escenarios del juego.*



Un cómic audiovisual







1 *La única acción de todo el juego la encontraremos cuando disparemos bolas verdes.*

2 *Elmyra hace las veces de la monstruosa y temible baronesa Toonenstein.*

3 *El juego incluye más de 17 diferentes localizaciones dentro del castillo.*



Furball, el pato Lucas y Hamton son los tres personajes de los Tiny Toons que protagonizan el juego. Su objetivo es evitar que Elmyra les intercambie los cerebros activando absurdos objetos dentro de las habitaciones.



SUPER NUEVO

INCREDIBLE CRISIS

La familia más gafe del mundo

VIRGIN INT.
JVC
CD ROM
Japon

Al fin, y tras más de un año desde la aparición de TONDEMO CRISIS en **Japón**, VIRGIN se decide a poner en el mercado español (a través de TITUS), uno de los títulos más cómicos y divertidos del catálogo de ***PLAYSTATION***. **INCREDIBLE CRISIS** posee una mecánica similar a la de juegos como BISHI BASHI SPECIAL o PUZZLE & ACTION, ya que en cada uno de los escenarios tendremos que superar un determinado número de minijuegos y una estética y argumento tan cómicos que parecen sacados de un film de los hermanos **Zucker**. A lo largo de nuestro periplo tendremos que jugar con diferentes componentes de una familia japonesa, los cuales se verán en las 27 situaciones más disparatadas que se os pasen por la cabeza. Así tendremos que escapar de la tela de una araña (después de haber sido reducido al tamaño de un insecto), destruir con un harrier un oso de peluche sobredimensionado o llevar a un pequeño extraterrestre a cantar a un Karaoke. Como podéis observar por las pantallas, el apartado gráfico de **INCREDIBLE CRISIS** no está nada mal, sobre todo teniendo en cuenta el género al que pertenece. En el número que viene os mostraremos todos los escenarios de **INCREDIBLE CRISIS**. ➾ **DOC**



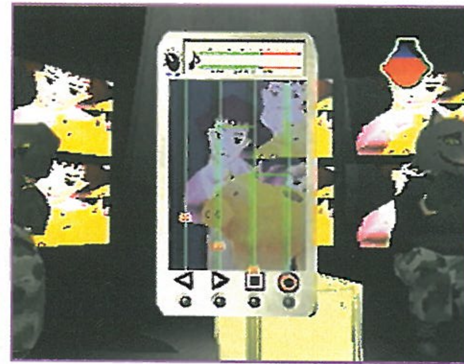


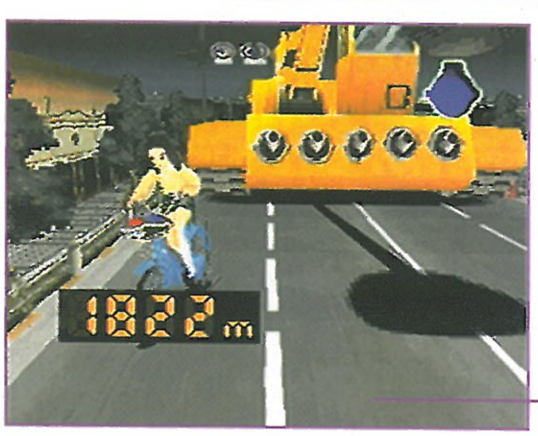
En esta fase tendremos que entretener a un pequeño extraterrestre en una sala de Karaoke. La forma de hacerlo resulta similar a la de PARAPPA.



En esta fase nuestro protagonista tendrá que achicar agua de una cochambrosa barcaza mientras se protege de los objetos que surgen a través del agujero.







En esta fase no sólo tendremos que machacar los botones para evitar ser atropellados, también habrá que esquivar los proyectiles.

Lo mejor



1 *Imaginad lo que está ocurriendo en la pequeña cabina de la esquina superior derecha.*



2 *Tras caer al vacío, tendremos que mantener el equilibrio y llegar hasta la ventana.*

TENCHU 2
BIRTH OF THE

ACTIVISION
ACQUIRE
CD ROM
Japón



Algo más que una simple secuela

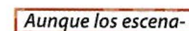
Los diversos retrasos en su fecha de aparición (y algún que otro rumor que lo situaba en **PLAYSTATION 2**), no han hecho sino alimentar las expectativas ante la continuación del ya mítico TENCHU de SONY MUSIC ENT. y ACQUIRE. Hacia los meses de Octubre/Noviembre lo tendremos aquí vía ACTIVISION, pero hemos decidido poneros los dientes largos adelantándoos algunos de los mejores detalles de esta secuela, que por difícil que parezca, deja muy atrás a su predecesor. La acción de **TENCHU 2** transcurre años antes de los hechos acaecidos en el primer juego. Una precuela en toda regla, donde podrás asistir al entrenamiento y las primeras misiones *ninja* de Rikimaru y Ayame (los protagonistas del TENCHU original). La mecánica de las misiones no ha variado demasiado. Se sigue valorando más el pasar desapercibido a ojos de los soldados que ir asesinando a troche y moche, pero ahora incluso la visión de un cadáver puede alertar a los guardias y poner en peligro la misión. Para evitarlo, Rikimaru y su compañera han adquirido la habilidad de agarrar y desplazar los cuerpos para alejarlos del campo de visión o hundirlos en una ciénaga. Y es sólo una de las muchas y significativas novedades que presenta **TENCHU 2**. La trama es mucho más





CUIDADIN, CUIDADIN

*La clave para lograr el éxito en **TENCHU 2** sigue siendo, como en el caso de su predecesor, el sigilo. Acecha al enemigo, observa sus pasos desde una esquina y espera a que te dé la espalda para degollarle limpiamente, sin llamar la atención de sus camaradas.*



Aunque los escenarios son los mismos, el objetivo (e incluso la hora del día) son distintos para cada personaje. Además, ACQUIRE no ha olvidado incluir unos jefazos finales para animar el juego.







Uno de los aspectos que más se ha mejorado respecto al primer TENCHU son las secuencias de vídeo, que ilustran las diferentes tramas argumentales de Rikimaru, Ayame y Tatsumaru. Como podéis observar, el modelado de los personajes es una pasada.



Uno de los aspectos mas llamativos de TENCHU 2 es que, además de cortar el gaznate al enemigo, puedes ocultar su cadáver, ya sea en el agua o tras una roca.

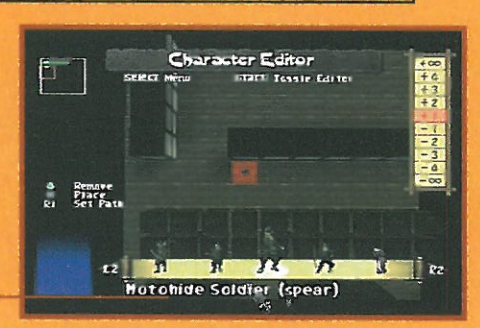




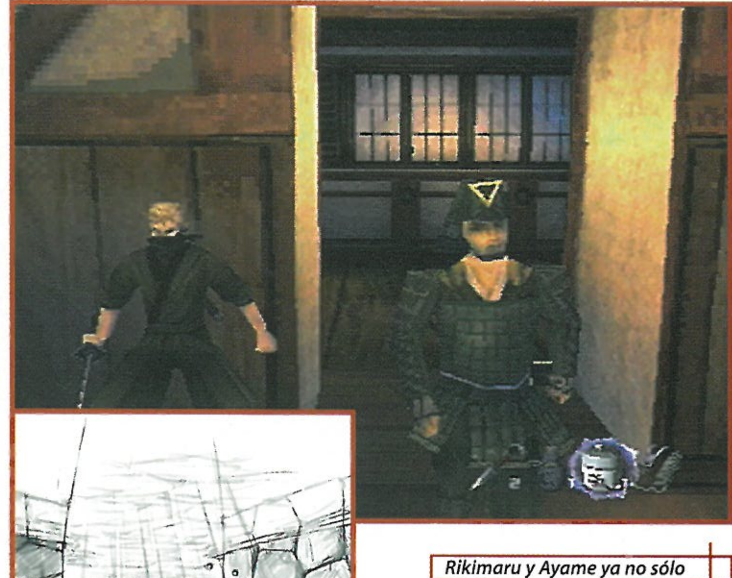
intrincada y las misiones, aunque se desarrollan en escenarios idénticos, son distintas para Rikimaru y Ayame. Por si todo esto no fuera bastante, ACQUIRE ha incorporado un tercer personaje, Tatsumaru, juntando entre los tres nada menos que 29 misiones diferentes. Y si aún logras aburrirte, podrás construirte tu propia aventura gracias al editor de misiones incluido. ¿Se puede ofrecer más en un único CD? ⇒ **NEMESIS**



Construye tu propia misión, empezando por la elección del protagonista, el escenario, la decoración, el número de enemigos, el tiempo y el objetivo a conseguir. Grábala en una Memory Card y desafía a tus amigos a superarla. Este editor de misiones es uno de los mayores aciertos de TENCHU 2, alargando su vida de juego hasta el infinito.







Rikimaru y Ayame ya no sólo son capaces de nadar sobre la superficie, sino incluso de bucear bajo el agua, explorando nuevos caminos...

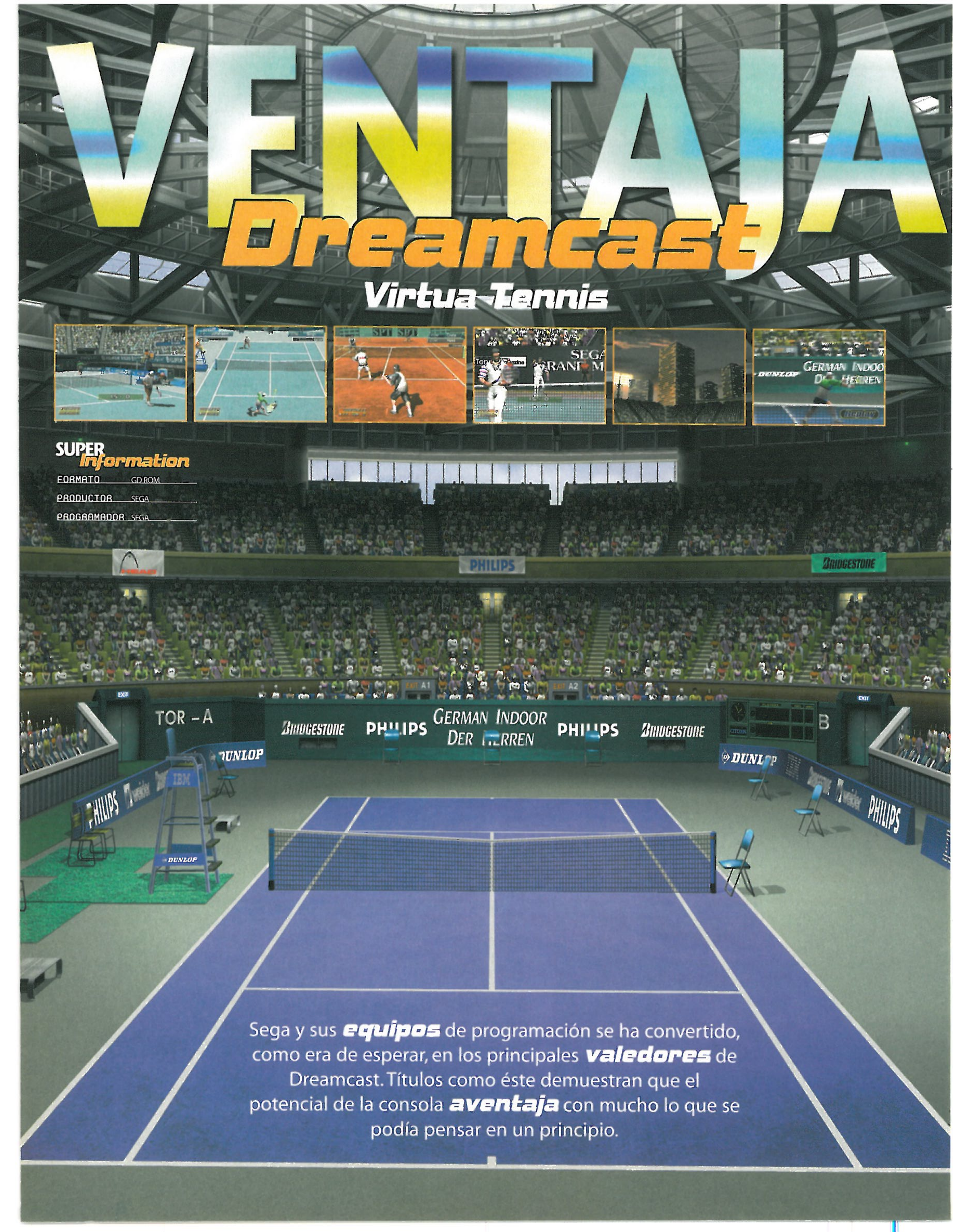




...y si en la superficie te espera un enemigo, no te preocupes. Entre las nuevas habilidades de nuestros amigos ninja está la de respirar mediante una caña de bambú.



La eliminación silenciosa de los enemigos se traduce al final de cada misión en puntos, que son la llave para conseguir nuevos items.



VENTAJA Dreamcast

Virtua Tennis

SUPER Information

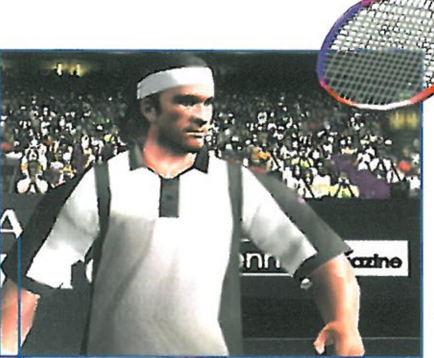
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

Sega y sus **equipos** de programación se ha convertido, como era de esperar, en los principales **valedores** de Dreamcast. Títulos como éste demuestran que el potencial de la consola **aventaja** con mucho lo que se podía pensar en un principio.

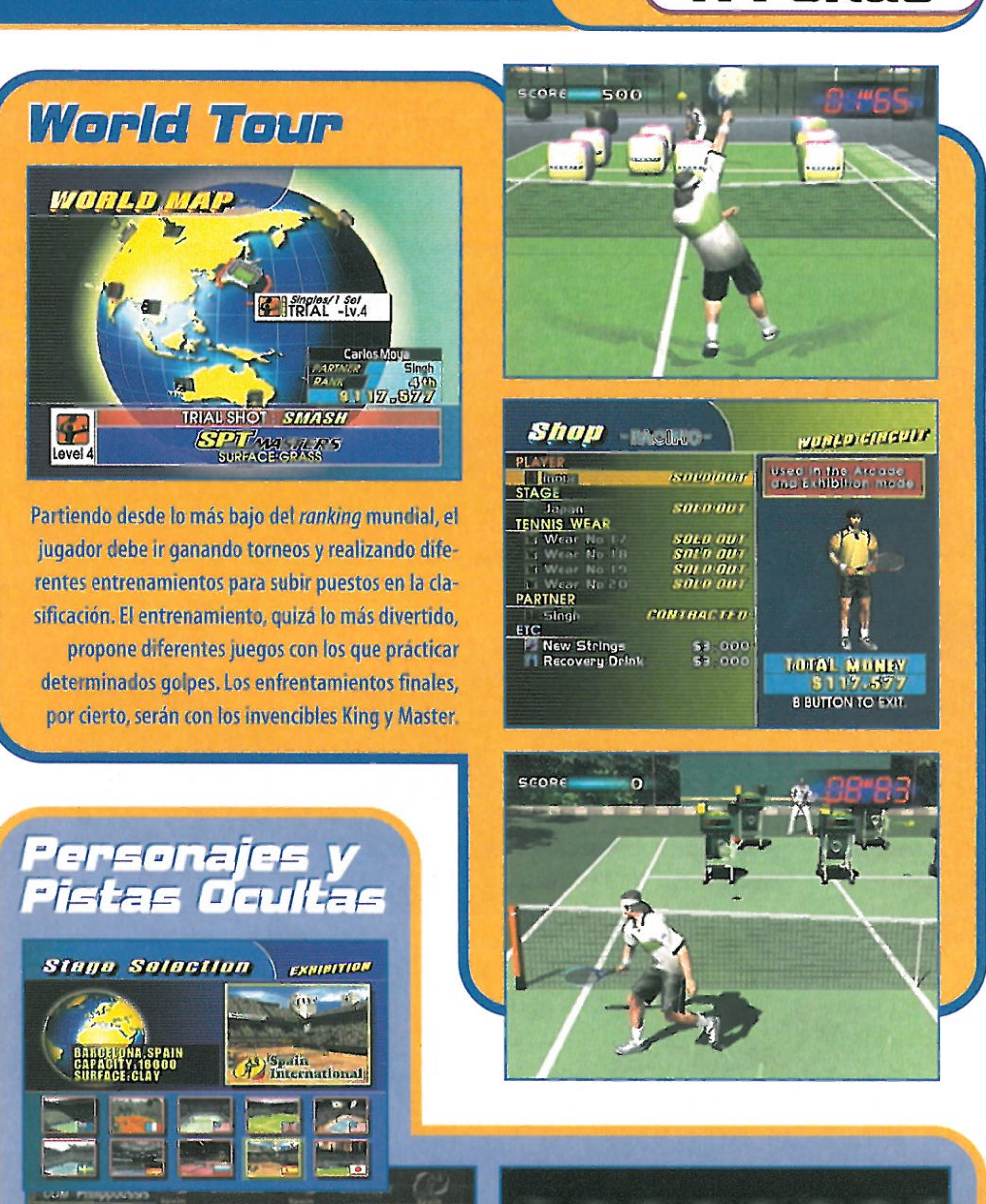
Muy pocos simuladores de tenis han sabido transmitir la esencia de este deporte como lo hace **VIRTUA TENNIS**. De todos ellos, el más representativo es, sin duda, SUPER TENNIS, que hizo estragos entre los usuarios de ***SUPER NINTENDO*** hace ya algunos años. A pesar de su aspecto algo infantilón, aquella creación de NINTENDO pasó a la historia como el mejor juego de tenis de todos los tiempos... hasta hoy. SEGA, valiéndose de la experiencia adquirida



en la creación de coin-op, ha optado por versionar una de sus mejores máquinas, para crear el simulador tenístico más divertido y real de todos los tiempos: **VIRTUA TENNIS**. Sólo por este juego merece tener una ***DREAMCAST***... con dos pads como mínimo. Y decimos «como mínimo» porque **VIRTUA TENNIS**, a pesar de ser un excelente simulador para un sólo jugador, es cuando se juntan dos, tres o cuatro jugadores donde éste alcanza el máximo de diversión. Los soberbios gráficos y la rápidez de movimientos pasan a un segundo plano. Es la sencillez de manejo de **VIRTUA TENNIS** (2 botones bastan para controlarlo todo) la que hace posible que cualquier persona se enganche al juego de inmediato. Con **VIRTUA TENNIS**, en este sentido, hacía mucho que no veí-



*El parecido de los jugadores con sus homónimos de la vida real es asombroso. **Moyá**, el representante español en **VIRTUA TENNIS**, es uno de los mejores tenistas del juego.*



World Tour

Partiendo desde lo más bajo del *ranking* mundial, el jugador debe ir ganando torneos y realizando diferentes entrenamientos para subir puestos en la clasificación. El entrenamiento, quizá lo más divertido, propone diferentes juegos con los que prácticar determinados golpes. Los enfrentamientos finales, por cierto, serán con los invencibles King y Master.

Personajes y Pistas Ocultas

King y Master, los dos personajes ocultos del juego. Además hay cinco pistas por descubrir.



Vistas y no vistas

No, no estamos hablando de los saques de **Philipoussis**, sino de las dos vistas disponibles durante el juego, que pueden ser alteradas por medio del botón Y del *pad*. La primera vista, más alejada, permite obtener una mejor perspectiva en los movimientos, aunque la segunda, prácticamente dentro de la pista, la supera en realismo.







amos algo parecido. Los piques entre amigos están a la orden del día, aunque mucho nos tememos que la experiencia en este juego, como en todos, es fundamental. Se ha dicho antes que el personaje se manejaba con dos únicos botones. Bueno, es cierto, pero no hay que llevarse a engaño. La complejidad de movimientos puede llegar a ser total una vez que se conozcan factores como la distancia de golpeo, entre otros. Como todo, **Virtua Tennis** tiene sus fallos. Uno de ellos es que no permite jugar un partido completo a 3 ó 5 sets, limitándolo a un partido de un set con *Tie Break*. Quizás una futura versión mejorada... ➾ **J. C. MAYERICK**



VALORACION

● La inclusión de los modos EXHIBICIÓN y WORLD TOUR, además del rapidísimo ARCADE, hacen que VIRTUA TENNIS gane muchísimos enteros. WORLD TOUR es imprescindible si lo que se quiere es mejorar nuestros movimientos. En el modo EXHIBICIÓN, en cambio, se verá el potencial de VIRTUA TENNIS, ya que es con el modo multijugador, hasta cuatro simultáneos, donde se logra toda la diversión posible.

VIRTUA TENNIS

SIMULADOR DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Tenistas	16+2 ocultos
Pistas	10
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS — 95

Es difícil que otro simulador tenístico pueda superar lo visto en VIRTUA TENNIS. Las animaciones de los tenistas, las pistas y, sobre todo, las repeticiones, conforman un juego único a nivel gráfico. ¡Y con una suavidad de movimientos asombrosa!

MUSICA — 92

Quince melodías de un corte muy cañero (y realmente buenas, todo hay que decirlo). A pesar de todo, hay un par de melodías, en la introducción y en la entrega de premios, que parecen sacadas de TITANIC y SENSACIÓN DE VIVIR respectivamente. No pegan mucho.

SONIDO FX — 93

Las voces de los jueces, los gemidos de los tenistas, el golpe con las cuerdas, las cañas, los aplausos... son infinitos y de un nivel excelente. La ambientación que crean es la de un auténtico partido de tenis. Difícilmente se puede mejorar.

JUGABILIDAD — 95

VIRTUA TENNIS es un simulador especialmente indicado para jugar en modo multijugador. En todo caso, los modos ARCADE y WORLD TOUR ofrecen toda la jugabilidad que se necesita. El control del jugador es una maravilla.

GLOBAL



95

+ Es el mejor simulador que existe. Sus gráficos son insuperables.

– No poder jugar partidos completos. El modo WORLD TOUR parece fácil.

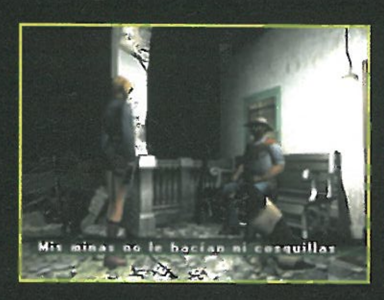


refrescantes ofertas
CENTRO MAIL
www.centromail.es
BREATH OF FIRE III 2.990
DIVER'S DREAM 3.990
DODGEM ARENA 2.990
GUNGAGE 3.990
HELLNIGHT 3.990
HUGO 4.990
KENSEI SACRED FIST 3.990
KILLER LOOP 2.990
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE 6.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 3.990
NBA PRO '99 3.990
POY POY 2 3.990
PRO PINBALL: BIG RACE USA 3.990
PRO PINBALL: TIMESHOCK! 2.990
PROJECT OVERKILL 2.990
SCARS 2.990
TRAP RUNNER 3.990
V-RALLY 2.490
VS. (VERSUS) 3.990
XENOCRACY 3.990
PlayStation
CENTIPEDE 3.990
CHASE HQ 3.990
FROGGER 3.990
HEXCITE 3.990
LEGEND OF THE RIVER KING 3.990
LOGICAL 3.990
MORTAL KOMBAT 4 3.990
NBA PRO '99 3.990
PITFALL 3.990
POWER QUEST 3.990
SHANGAI POCKET 3.990
GAME BOY COLOR
HYDRO THUNDER 5.490
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE 5.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 5.990
MORTAL KOMBAT GOLD 5.490
NBA SHOWTIME 5.490
PEN PEN 5.490
PSYCHIC FORCE 2012 6.990
READY 2 RUMBLE BOXING 5.490
SOUL FIGHTER 6.990
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING 5.990
TRICK STYLE 6.990
UEFA STRIKER 5.490
WWF ATTITUDE 6.990
Dreamcast.
AIRBOARDER 64 4.990
DUAL HEROES 4.990
F-1 WORLD GRAND PRIX 5.490
KNIFE EDGE 4.990
LODE RUNNER 3D 4.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 5.990
NBA PRO '99 4.490
NHL PRO '99 4.490
RAKUGAKIDS 4.990
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 4.990
TOP GEAR OVERDRIVE 4.990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 4.990
WIPE OUT 64 4.990
NINTENDO 64
FATAL FURY FIRST CONTACT 4.990
KING OF FIGHTERS R-2 4.990
METAL SLUG FIRST MISSION 4.990
NEO CHERRY MASTER 4.990
NEO DRAGON'S WILD 3.990
NEO GEO CUP '98 PLUS 3.990
NEO MYSTERY BONUS 3.990
NEO TURF MASTERS 4.990
PAC-MAN 4.990
POCKET TENNIS 3.990
PUYO POP 3.990
PUZZLE BOBBLE MINI 3.990
SAMURAI SHODOWN 2 4.990
NEOGEO POCKET
STOCKS LIMITADOS.
OFERTAS VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19

COMBUSTION espontánea

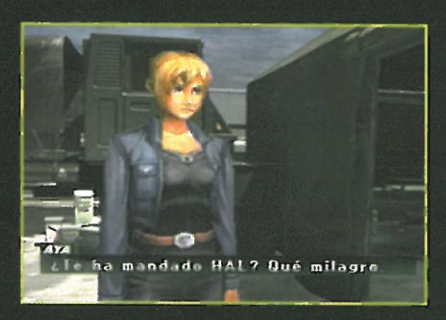
Parasite Eve II

Squaresoft ha dejado patente su **clase** en la segunda **entrega** de las aventuras de **Aya Brea** con un apartado **técnico** casi perfecto. Además llega traducido al **castellano**.





Pocas veces ha fallado SQUARE a la hora de mostrar la exquisitez con la que da forma a sus productos. Por desgracia, en este país no tuvimos la oportunidad de comprobarlo en el primer capítulo de PARASITE EVE, un brillante *RPG* cinemático con un apartado audiovisual envidiable. Ahora, la segunda parte llega al viejo continente dando un pequeño salto. En esta ocasión, SQUARE ha prescindido de ciertos elementos *RPG* (sólo ha dejado los puntos de experiencia y el dinero que se gana en los combates) bautizando a **PARASITE EVE II** como una aventura cinemática, en la que de nuevo ha vuelto a dejarnos con la boca abierta con ingeniosas pinceladas técnicas que nadie creería posible en una **PLAYSTATION**. Casi al principio del juego nos deleitan con un maravilloso *travelling* en el que se mezclan la imagen en tiempo real de la protagonista (a la que podemos manejar a nuestro antojo) con imágenes de vídeo, para desplazar el escenario a nuestro alrededor. Ya cuando nos acercamos al final del juego en la zona llamada *Neo Ark*, los padres del **PE2** nos deleitan con su última genialidad, una rutina



que genera el agua de una forma tan realista que sólo nos falta tocarla. Como es de suponer, el resto del apartado gráfico raya la perfección, con detallados escenarios prerrenderizados y unas escenas en *FMV* que cortan la respiración. Quizá el único punto flojo es la animación de Aya durante el juego, aunque no interfiere para nada en el control, que resulta perfecto en

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT





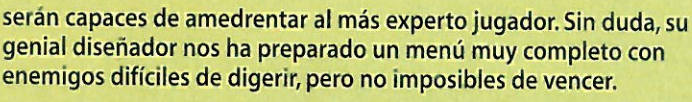
Neo Ark es una biosfera en la que se reproducen diferentes habitats del planeta y se comprueba cómo se adaptan las NMC a cada tipo de clima.

Kyle Madigan y Aya Brea contemplan como ha quedado su coche tras ser atacada por las criaturas.

todo momento. Esto se aprecia en los combates, donde nos movemos con total libertad para esquivar los ataques enemigos, con la salvedad de que al final obtendremos puntos de experiencia y BP, como en un *RPG*. El resto del juego es una aventura que sigue el patrón de un RESIDENT EVIL: explorar y hablar con los personajes secundarios. La mayoría de los enigmas que encontramos en



Aya encuentra a Eve. La pequeña ha sido atormentada para poder utilizar su mente, ya que es la única que puede comunicarse con las criaturas y controlarlas.



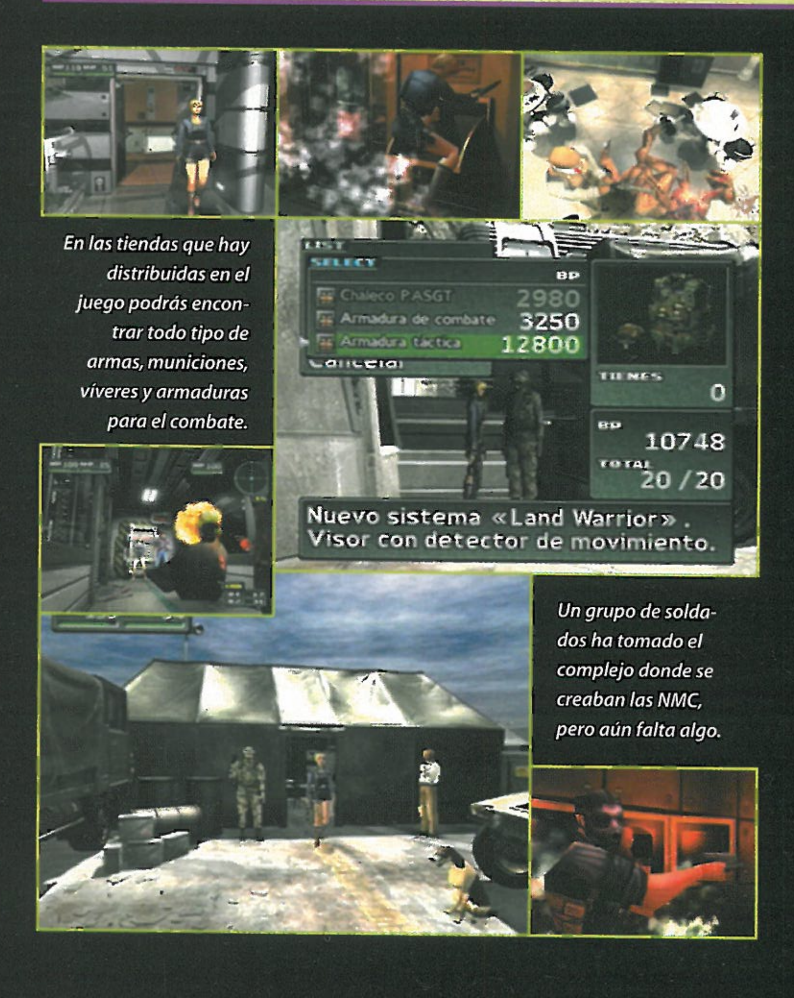
Las Grandes Bestias de Ryoji Shimogama





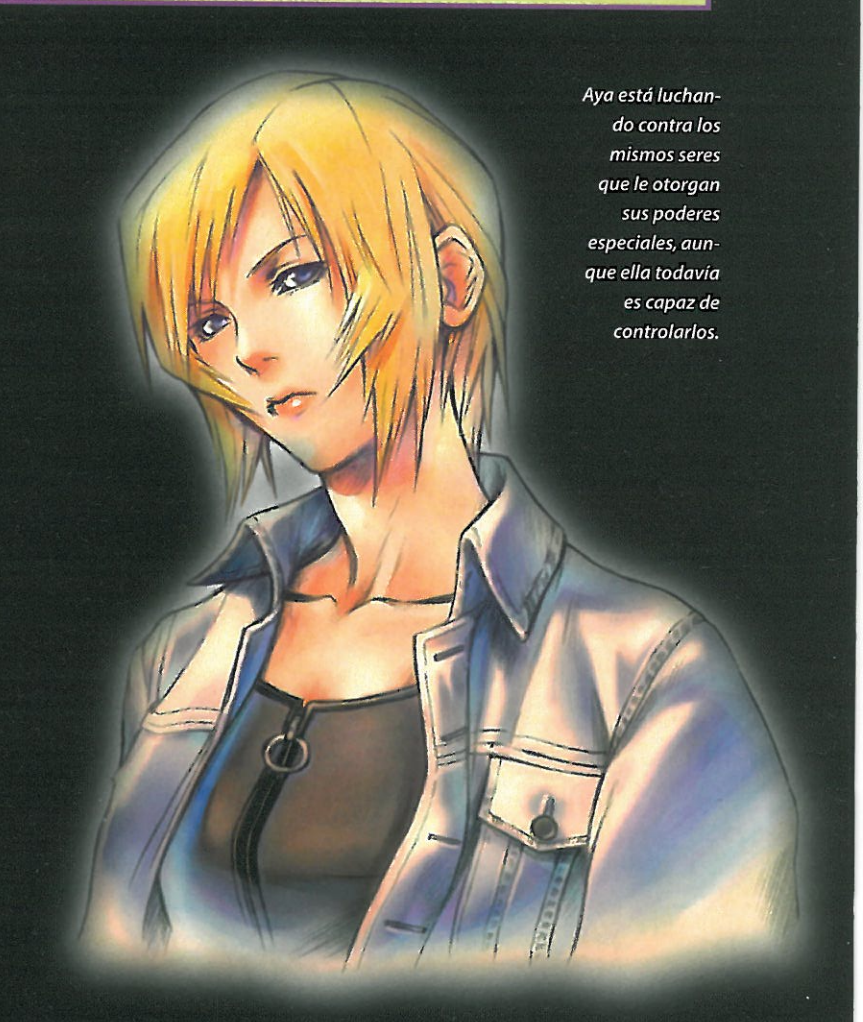

Quizá su tamaño les confiera el título de *Final Bosses*, aunque no delimiten zonas concretas del juego en determinadas ocasiones. Pero su tenacidad, unida al desagradable aspecto que presentan, serán capaces de amedrentar al más experto jugador. Sin duda, su genial diseñador nos ha preparado un menú muy completo con enemigos difíciles de digerir, pero no imposibles de vencer.





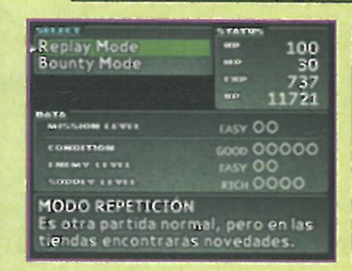
En las tiendas que hay distribuidas en el juego podrás encontrar todo tipo de armas, municiones, víveres y armaduras para el combate.

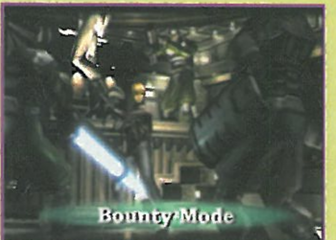
Un grupo de soldados ha tomado el complejo donde se creaban las NMC, pero aún falta algo.



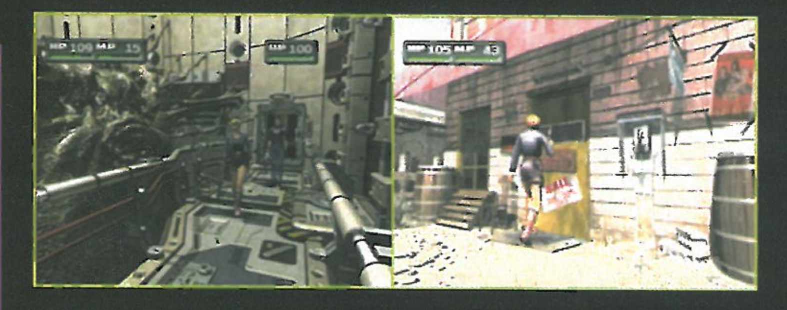
Aya está luchando contra los mismos seres que le otorgan sus poderes especiales, aunque ella todavía es capaz de controlarlos.

Extras!, Extras!





Al terminar la aventura, y dependiendo de los puntos acumulados, podremos acceder a cuatro nuevos modos de juego.





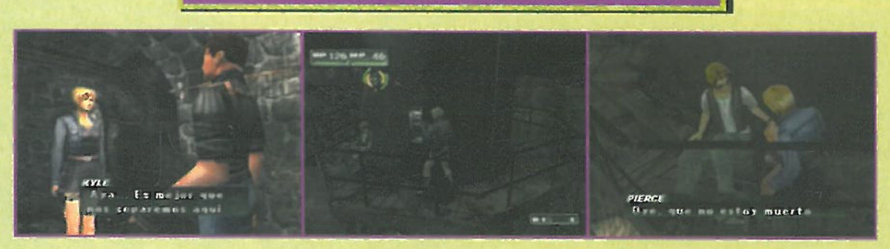
El comienzo de ***PE2*** *nos depara dramáticas escenas. Un grupo de SWAT ha sido eliminado por completo en extrañas circunstancias.*

PARASITE EVE II no entrañan mucha dificultad. Pero en ciertos casos, como la caja fuerte del motel de *Dryfield Square*, pondrá a prueba nuestro ingenio para obtener un objeto especial. En el apartado musical, **Naoshi Mizuta** ha compuesto más de 60 cortes que ambientan cada una de las zonas y combates del juego. Sin embargo, no alcanza la brillantez de la banda sonora del primer PARASITE EVE y su magnífico tema final. **R. DREAMER**



Los personajes secundarios también juegan un papel fundamental en el juego. Algunos aportarán objetos y armas que facilitarán de forma considerable el trabajo de Aya.

Cruce de Caminos



Cuando Aya se introduce en el alcantarillado del complejo de Mojave podrá elegir entre dos caminos: continuar con Kyle o regresar a Dryfield por un pasaje secreto para rescatar a su fiel amigo Pierce. Este último conduce hacia el final bueno.

PARASITE EVE 2

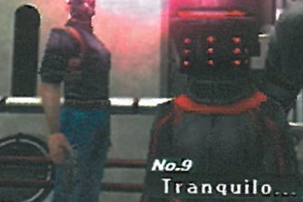
AVENTURA CINEMATICA

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	4
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



En **Parasite Eve II** contamos con una gran variedad de armas. Aquí vemos a Aya utilizando un complemento para su rifle que produce letales descargas eléctricas.



El desarrollo de la historia nos tiene reservadas sorpresas inesperadas. Pero como suele ocurrir en los juegos, si somos tenaces, el bien siempre triunfará al final.

VALORACION

Parasite Eve 2 combina perfectamente la acción con la aventura. La increíble calidad de sus gráficos y los constantes descubrimientos que realiza Aya sobre las extrañas criaturas nos mantendrán pegados al mando horas y horas. Sin duda, los combates son uno de los ingredientes que mayor dinamismo aportan al juego, sobre todo al luchar contra los jefes finales.

Engendros









Riojy Shimogama es también el responsable de la apariencia de las Criaturas Neo Mitocondriales que atormentan a Aya a lo largo del juego. La variedad será una constante, ya que se han creado diversos engendros para cada una de las zonas en las que transcurre la historia. De las casi inofensivas criaturas del inicio en la Torre Akropolis, pasando por las aberraciones de Neo Ark (con sus monstruos acuáticos) hasta los *golems*. Estos últimos fueron creados para contener a las NMC, pero Aya ha podido comprobar que tampoco permitirán que nadie intente exterminar a estos seres. Sin duda, constituyen el grupo más resistente de enemigos.

GRAFICOS — 94

Además de resultar impecable, Squaresoft nos ofrece magníficos ejemplos de lo que es capaz de hacer con una PlayStation, como con el agua de Neo Ark y las increíbles secuencias de vídeo, sobre todo cuando Aya se está duchando.

MUSICA — 89

Como ocurría con el primer Parasite Eve, durante el juego la música cumple un papel ambiental que sube de tono en los trepidantes combates y cuando las escenas lo requieren. PE2 cuenta con más de 60 melodías.

SONIDO FX — 90

Tal y como suele ocurrir en este tipo de juegos, en PE2 encontraremos diferentes tipos de pasos, y por primera vez Squaresoft nos regala alguna que otra voz, aunque sólo se trate de interjecciones o gritos.

JUGABILIDAD — 94

No se trata de un juego muy largo, pero la intensidad apenas se ve eclipsada por pequeños descansos en los que tendremos que activar nuestras neuronas para resolver enigmas. Además, al terminar PE2 hay nuevos modos de juego.

GLOBAL — 93



\+ Los combates, sobre todo contra jefes finales.

\- Que no hayan hecho el juego un poquito más largo y que no hayan incluido más FMV.

PLAYSTATION

1. **VAGRANT STORY** =
   Aventura RPG • Squaresoft

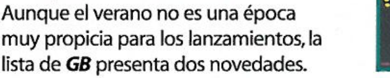


Un mes más, las aventuras de Ashley Riot vuelven a reinar en *PlayStation* gracias a sus sorprendentes gráficos y toda la magia propia de SQUARE.
Aunque la sombra de Final Fantasy IX empieza a asomar por el horizonte…

2. **GRAN TURISMO 2** =
   Conducción • SCE
3. **FINAL FANTASY VIII** =
   RPG • Squaresoft
4. **METAL GEAR SOLID** =
   Aventura • Konami
5. **ISS PRO EVOLUTION** =
   Deportivo • Konami
6. **COLIN MCRAE 2.0** =
   Conducción • Codemasters
7. **TOCA WORLD TOURING CARS** =
   Conducción • Codemasters
8. **PARASITE EVE II** NOVEDAD
   Aventura Cinemática • SquareSoft
9. **RESIDENT EVIL 3** ↓
   Survival Horror • Capcom
10. **FRONT MISSION 3** NOVEDAD
    RPG • SquareSoft
11. **EURO 2000** ↓
    Deportivo • Electronic Arts
12. **NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000** ↓
    Conducción • Electronic Arts
13. **STRIDER 1 & 2** NOVEDAD
    Arcade • Virgin/Capcom
14. **DRIVER** ↓
    Conducción • GT Interactive
15. **SILENT BOMBER** NOVEDAD
    Arcade • Studio 3
16. **SYPHON FILTER 2** ↓
    Tactical Espionage Action • 989 studios
17. **WIP3OUT SPECIAL ED.** ↓
    Conducción • Psygnosis
18. **TELEÑECOS: RACEMANIA** ↓
    Conducción • SCE
19. **MEDAL OF HONOR** ↓
    Shoot'em-up 3D • Electronic Arts
20. **STREET FIGHTER EX2 PLUS** ↓
    Beat'em-up • Capcom

GAME BOY COLOR

1. **WARIO LAND 3** =
   Plataformas • Nintendo



Aunque el verano no es una época muy propicia para los lanzamientos, la lista de *GB* presenta dos novedades.

2. **METAL GEAR SOLID** =
   Aventura • Konami
3. **RAYMAN** =
   Plataformas • Ubi Soft
4. **MARIO GOLF** =
   Deportivo • Nintendo
5. **TOMB RAIDER** =
   Plataformas • Eidos
6. **POKÉMON EDICIÓN AMARILLA** =
   RPG • Nintendo
7. **ARMY MEN II** NOVEDAD
   Estrategia • 3DO
8. **MARTIAN ALERT!** ↓
   Aventura • Infogrames
9. **HYPE: THE TIME QUEST** NOVEDAD
   Plataformas • Ubi Soft
10. **DRIVER** ↓
    Conducción • GT Interactive

Los homohambrientos
JAMON Y RAJAL • CHILI VANILI

Hermanos Tonetti
EL BODACHO Y EL FUMEKE • GAYBOYS

El cabr... hijo p...
SOUTH PARK RALLY • DREAMCAST

El más olímpico
VIRTUA ATHLETE 2K • DREAMCAST



El mejor del mes
DRIVER 2 • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 PERFECT DARK =
Shoot'em-up 3D • Rare

Ni siquiera la llegada del impecable TUROK 3 logra desbancar de la primera posición a la nueva maravilla de RARE.

2 DONKEY KONG 64 =
Plataformas 3D • Rare

3 THE LEGEND OF ZELDA =
Action RPG 3D • Nintendo

4 POKÉMON STADIUM =
Combate Pokémon • Nintendo

5 RIDGE RACER 64 =
Conducción • NST

6 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D • Nintendo

7 TUROK 3 NOVEDAD
Shoot'em-up 3D • Acclaim

8 MARIO GOLF 64 ↓
Deportivo • Nintendo

9 INT. T & F: SUMMER GAMES ↓
Deportivo • KCEO

10 OPERATION WINBACK ↓
Shoot'em-up 3D • Virgin/koei

JAPON

1 FINAL FANTASY IX • PLAYSTATION =
RPG • Squaresoft
Ya queda menos para ese año 2001 en el que podremos disfrutar de la versión *PAL* del nuevo *crack* de SQUARE.

2 TEKKEN TAG TOURNAMENT • PS2 =
Beat'em-up • Namco

3 SHEN MUE • DREAMCAST =
Aventura 3D • Sega

4 SHIN SANGOKU MUSOU • PS2 NOVEDAD
Beat'em-up • Koei

5 ZELDA: MAJORA'S MASK • N64 ↓
Action RPG • Nintendo

6 W. ELEVEN J-LEAGUE 2000 • PSX ↓
Deportivo • KCET

7 JET SET RADIO • DREAMCAST NOVEDAD
Arcade • Sega

8 DEAD OR ALIVE 2 • PS2 ↓
Beat'em-up • Tecmo

9 POWER STONE 2 • DREAMCAST ↓
Beat'em-up • Capcom

10 JIKKYOU WORLD SOCCER • PS2 NOVEDAD
Deportivo • KCEO

DREAMCAST

1 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA =
Aventura • Capcom

La superadictiva simulación de tenis de SEGA es la novedad más sobresaliente para *DREAMCAST* de este mes.

2 SOUL CALIBUR =
Beat'em-up • Namco

3 VIRTUA TENNIS NOVEDAD
Deportivo • Sega

4 DEAD OR ALIVE 2 ↓
Beat'em-up • Acclaim / Tecmo

5 SONIC ADVENTURE ↓
Plataformas 3D • Sega

6 TONY HAWK'S SKATEBOARDING NOVEDAD
Deportivo • Acclaim

7 NBA 2K ↓
Deportivo • Sega

8 MAKEN X ↓
Aventura 3D • SEGA / Atlus

9 RAYMAN 2 ↓
Plataformas • Ubi Soft

10 WACKY RACES =
Conducción • Infogrames

Vuelve EL HOMBRE ...y por partida doble

Fue protagonista de una de las recreativas más ***legendarias*** de los 80, y regresó a la actualidad gracias a su incorporación al elenco de luchadores de Marvel Vs Capcom. Ahora, tras ***años*** de ostracismo, Strider ***regresa*** en un imprescindible pack de 2CDs, compuesto por dos ***impecables*** adaptaciones de la Coin-Op del 89 y su reciente sucuela, por las que ya ***suspiran*** muchos usuarios.







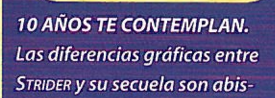












10 AÑOS TE CONTEMPLAN. *Las diferencias gráficas entre* STRIDER *y su secuela son abismales, pero no logran eclipsar la jugabilidad de la* **COIN-OP** *del 89, uno de los mayores éxitos de CAPCOM en toda su historia.* STRIDER *2 es más bonito, pero menos divertido.*

Aunque con tardanza, CAPCOM ha empezado a rescatar aquellos títulos que la hicieron grande en la década de los 80, como GHOSTS´N GOBLINS, 1942 o COMMANDO. La colección de clásicos CAPCOM GENERATIONS se encargó de homenajear estos clásicos esenciales en cualquier colección, pero dejó fuera una de los recreativas más importantes de los 80: STRIDER. Y es que las aventuras de Hiryu estaban reservadas a algo más grande: una caja doble con sendos compactos donde se recoge no sólo la ***COIN-OP*** del 89, sino también su reciente secuela, distribuida unicamente en los salones recreativos japoneses. La conversión en ambos casos es sencillamente perfecta, y en el caso del primer **STRIDER**, incluye como extra una banda sonora opcional mejorada, aunque a pesar de los



Un momento para la historia del videojuego: Hiryu desciende a toda velocidad por un helado cerro siberiano mientras las minas estallan a su paso para acabar ejecutando un salto imposible.

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	CAPCOM

STRIDER 1 & 2

ARCADE

2 CD ROM	
Jugadores	1
Fases	5 / 6
Vidas	3 / 1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

STRIDER 2 posee una concepción gráfica parecida a la del KLONOA de NAMCO: personajes y enemigos creados a partir de sprites en escenarios generados en 3 dimensiones.

Si mítico era el descenso por el cerro helado, no menos inolvidable es el duelo contra el mechagorilla. En aquella época causó sensación.

La animación del protagonista en STRIDER 2 os dejará boquiabiertos. Es como condensar al luchador de MARVEL VS CAPCOM en unos pocos centímetros.

GRAFICOS 92

Aunque algo arcaicos para el gusto actual, los gráficos del STRIDER original son clavados al pixel a los de la recreativa del 89. Los de STRIDER 2 te dejarán helado por sus efectos de luz y la animación del personaje.

MUSICA 90

La conversión de STRIDER incluye una banda sonora mejorada opcional (como en los CAPCOM GENERATIONS) absolutamente genial. La música de STRIDER 2 es bastante inferior, lo que demuestra que todo lo nuevo no siempre es mejor.

SONIDO FX 83

CAPCOM no ha olvidado incluir las revolucionarias digitalizaciones de voz de la máquina de 1989 (uno de los pocos lunares de la entrega MD). Por desgracia, el sonido del sable de Hiryu sigue siendo igual de chirriante.

JUGABILIDAD 92

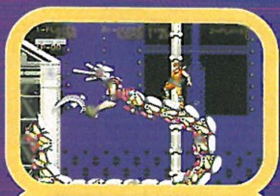
¿Qué puedo decir de STRIDER? Es una de mis máquinas favoritas de todos los tiempos y por muchas veces que me lo acabe seguirá hechizándome. Si tuviera que buscarle un fallo sería el de las continuaciones infinitas.

GLOBAL



+ Dos STRIDER en un sólo pack: la mejor idea de CAPCOM en años.

− Las continues infinitos en STRIDER 2 acaban arruinándolo.




CUANTO TIEMPO SIN VERTE. STRIDER 2 ofrece no pocos guiños a la recreativa de los 80, empezando por los Final Bosses, muchos de los cuales son actualizaciones de viejos conocidos, como el Grand Master o la serpiente bolchevique, que en aras de la correción política, ha dejado atrás la hoz y el martillo.







EXTRAS. Tras culminar con éxito ambos juegos, el jugador puede disfrutar de algunos interesantes extras. En STRIDER podrás cambiar el color de las ropas de Hiryu, así como variar el número de vidas y seleccionar fase. STRIDER 2 te permitirá jugar con Hien, el enemigo de STRIDER, y acceder a una nueva fase, la 00.

años transcurridos, no necesita adorno alguno para dejar con la boca abierta a aquellos que quieran enfrentarse a sus cinco inolvidables fases. Tras una década de reinado, la versión ***MEGA DRIVE*** ha sido al fin superada con una adaptación calcada al *pixel*, tan adictiva y jugable que incluso llega a eclipsar al que debería ser el plato fuerte del *pack*: STRIDER 2. Una secuela lanzada a los salones japoneses hace escasamente un año, bajo tecnología ***System 11*** (lo que hacía sospechar que CAPCOM no tendría problemas a la hora de adaptarla a ***PLAYSTATION***), y cuyo principal atractivo recae en la excelente animación del protagonista y sus enemigos, compuestos por *sprites*, aunque los escenarios están completamente generados en 3D, como en el KLONOA de NAMCO. Ambos juegos suponen todo un regalo para los amantes de los *arcades* de calidad, principalmente entre los fanáticos de STRIDER HIRYU, entre los que me cuento. Hemos sufrido durante años, pero ha merecido la pena. **NEMESIS**

Marvel Vs Capcom.

Esta saga de lucha tiene gran parte de responsabilidad en la recuperación del personaje de STRIDER. Su incorporación como luchador en la primera y segunda entrega y, sobre todo, su gran acogida entre el público, dieron el espaldarazo definitivo a un proyecto largamente acariciado por CAPCOM, una secuela del mítico STRIDER de 1989... el resto ya es historia. Ahora recemos para que CAPCOM no vuelve a olvidar al personaje otros diez años.





MARVEL VS CAPCOM devolvió a la actualidad al personaje de STRIDER, incluyéndolo entre su repertorio de luchadores seleccionables.

VALORACION

▶ como fanático enfermizo de STRIDER (he llegado incluso a pagar una pasta infame por la petardesca entrega PC ENGINE SUPER CD ROM), estos dos CDS son un sueño largamente anhelado. Ni MEGA CD, ni SNES, ni SUPERGRAFX... Ha tenido que ser en los últimos años de la PSX cuándo CAPCOM se decidiese a hacer la conversión definitiva del mito. ¡Y de qué forma!

Los años no han hecho mella en Hiryu, el cual sigue dejando helados a sus enemigos con su agilidad sobrehumana y saltos inconcebibles.












DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

CONCURSO

Parasite Eve II

Sorteamos 20 juegos de este fabuloso título

BASES:

- **Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 20 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO PARASITE EVE II».**
- **No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.**
- **Los premios no podrán se canjeados por dinero.**
- **No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.**
- **El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.**
- **La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.**



Turok 3: Shadow of Oblivion

La EVOLUCION

SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: ACCLAIM
PROGRAMADOR: IGUANA AUSTIN





El título de Iguana ha ido evolucionando poco a poco hasta convertirse en uno de los shoot'em-up subjetivos **más** atractivos del **mercado**, y en esta ocasión podríamos enfrentarlo **sin** problemas a los increíbles títulos creados **actualmente** para **PC**.

Cada compañía tiene su título. No hace falta estrujarse mucho las neuronas para darse cuenta de que TUROK es el título de IGUANA. Desde la primera entrega, la compañía ya dejó claro que las aspiraciones del incansable cazador de dinosaurios eran convertirse en el número uno de los *shoot'em-up* en primera persona, y con esta última entrega, se queda muy, pero que muy cerca. ¿El único título que le hace sombra? Está claro, PERFECT DARK, pero poniendo los dos juegos uno enfrente del otro resulta muy difícil decantarse por uno de ellos. En esta tercera entrega (aunque, pensándolo bien, es la cuarta) la gente de los estudios de IGUANA en **Austin** ha unido los adictivos modos multijugador de TUROK: RAGE WARS al tradicional sistema de juego para un solo jugador, con una sólida base argumental con el objetivo de satisfacer tanto a los amantes del «*frag*» como a los aficionados a las buenas aventuras. Eso sí, aventura, pero repleta de acción al más puro estilo HALF-LIFE (te llevarás algún que otro sobresalto). Dicha acción transcurrirá a lo largo de cinco diferentes escenarios, cada uno de ellos compuesto por varios *checkpoints*, ya que el mapeado de cada uno de ellos es increíblemente extenso. En cada una de las fases nos las veremos con más de veinte especies animales diferentes, entre las que destacan los típicos dinosaurios, unos *zombies* que parecen sacados de SHADOWMAN y hasta humanos, que han vuelto para ofrecer de nuevo la nota *gore* perdida con el segundo TUROK. La inteligencia artificial de estos enemigos, lejos de hacerles inteligentes, les hace unos «listos», ya que son expertos en esquivar tus balas a la vez que lanzan sus ataques, algunos de los cuales te restarán hasta el 90% de la energía, incluso en el nivel fácil.



VALORACION

Aunque no hace mucho tiempo consagramos a PERFECT DARK como el mejor SHOOT'EM-UP subjetivo creado para N64, la nueva entrega de TUROK creada por IGUANA no se aleja demasiado de los cánones impuestos por la obra maestra de RARE. TUROK 3 está respaldado por un ENGINE 3D insuperable, un impresionante argumento y un divertido modo multijugador. ¿Qué más se puede pedir?

de la especie

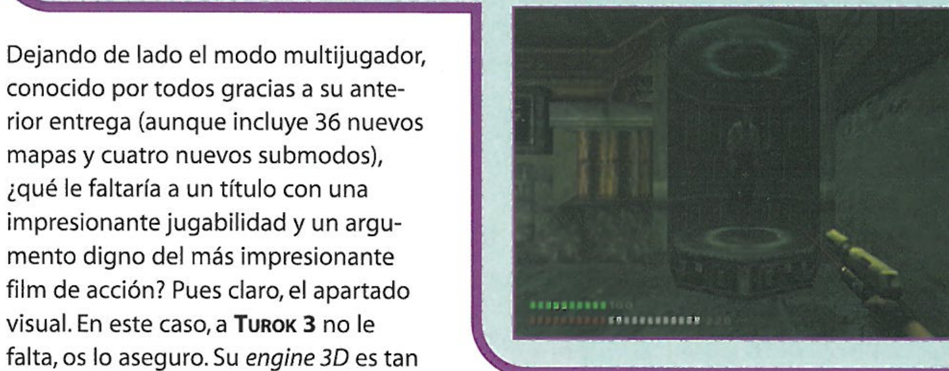




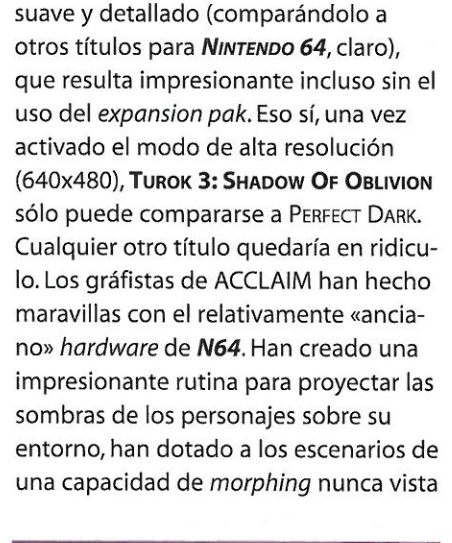


Dos aventuras diferentes

Dependiendo del personaje seleccionado, tomaremos itinerarios diferentes para completar cada una de las misiones. Además, cada uno de ellos posee armas diferentes y dos marcadas características: Joseph tiene un sistema de visión nocturna y Danielle usa su garfio para saltarse las zonas oscuras.

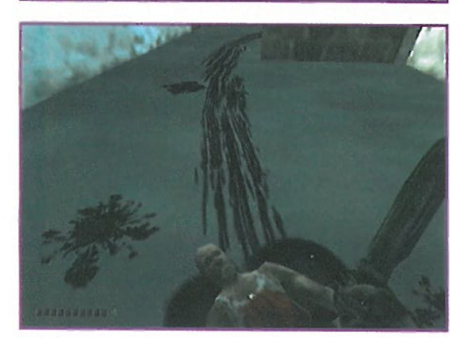


Dejando de lado el modo multijugador, conocido por todos gracias a su anterior entrega (aunque incluye 36 nuevos mapas y cuatro nuevos submodos), ¿qué le faltaría a un título con una impresionante jugabilidad y un argumento digno del más impresionante film de acción? Pues claro, el apartado visual. En este caso, a **Turok 3** no le falta, os lo aseguro. Su *engine 3D* es tan suave y detallado (comparándolo a otros títulos para ***Nintendo 64***, claro), que resulta impresionante incluso sin el uso del *expansion pak*. Eso sí, una vez activado el modo de alta resolución (640x480), **Turok 3: Shadow Of Oblivion** sólo puede compararse a Perfect Dark. Cualquier otro título quedaría en ridículo. Los gráfistas de ACCLAIM han hecho maravillas con el relativamente «anciano» *hardware* de ***N64***. Han creado una impresionante rutina para proyectar las sombras de los personajes sobre su entorno, han dotado a los escenarios de una capacidad de *morphing* nunca vista



El rifle de francotirador nos permitirá eliminar a los enemigos de un solo tiro y a distancias imposibles.







Final Bosses

Al final de cada uno de los cinco escenarios de que consta el juego, como es lógico, nos enfrentaremos a un gigantesco jefazo. Para eliminar a la mayoría no bastará la fuerza bruta.

(probad el *PSG* y veréis) y han incluído decenas de escenas cinemáticas repartidas por todo el juego, las cuales han sido dotadas de técnicas como el *motion capture*, animaciones faciales y hasta sincronización labial de los personajes con sus correspondientes voces (que, por desgracia, permanecerán en inglés). Este alto nivel de detalle, por regla general, debería repercutir notablemente en el *frame rate* pero, increíblemente, éste mantiene en casi todo momento un nivel de 30 fotogramas por segundo, detalle que delata el esfuerzo de la gente de IGUANA **Austin** por optimizar al máximo el *engine* del juego. Tras haber jugado a muchos títulos de características similares a las de **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION**, pero en formato ***PC***, y de haber completado el mejor de ellos, HALF-LIFE, considero el título de ACCLAIM como uno de los mejores del género, gracias sobre todo a su inmejorable *engine* gráfico y a su llamativo y coherente argumento (cre-

Multiplayer

Unidos a los modos aparecidos en TUROK: *Rage Wars* (*Last Stand, Capture the Flag, Monkey Tag*, etc.), se encuentran los nuevos *Golden Arrow, Color Tag, Arsenal Of War* y *Weapon Master*. En total, nada menos que 8 modalidades diferentes.

Ya sabes, una vez te acabas el juego, nada mejor que entrenar tu puntería contra un trío de bots o, por qué no, de amigos.







Arriba, el PSG, la más destructiva arma de ***Turok 3****. Debajo, el cuarto escenario, cuyo mapeado es idéntico al de la primera entrega de la saga.*



edme, la trama de cualquier cuarta parte pocas veces llega a ser coherente). Si ya posees Perfect Dark, consigue cuanto antes este magnífico **Turok 3**, y si no, intenta compararlos antes de decidirte por uno o por otro, ya que podrías llevarte una inesperada sorpresa debido a la excelsa calidad de ambos. **DOC**





Al utilizar las gafas de visión nocturna, la pantalla se tornará azul y se nos mostrarán detalles ocultos.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

SHOOT'EM-UP 3D

Megas	256
Jugadores	1-4
Vidas	1
Escenarios	5
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS

93

Aunque no llegan al nivel de detalle extremo del que hace gala PERFECT DARK, no creemos que exista ningún otro título para NINTENDO 64 que pueda hacer sombra a TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION en el apartado visual.

MUSICA

93

como si de una película se tratase, la banda sonora de TUROK 3 nos sumergirá de lleno en la aventura. en algunos momentos, la BGM del título de ACCLAIM nos recordará a la de METAL GEAR SOLID.

SONIDO FX

93

el uso de diferentes ecos y reverberaciones dependiendo de la zona en la que nos encontremos, y las voces perfectamente digitalizadas que escucharemos durante las escenas cinemáticas son lo más destacado.

JUGABILIDAD

94

una aventura para un jugador con un argumento de lujo y 5 gigantescos niveles con sus respectivos final bosses y el más completo modo multijugador del mercado (incluído PC). imposible mejorar este apartado.

GLOBAL



94

\+ el apartado gráfico y su completo modo multijugador.

\- en algunas ocasiones se tornará un poco «brusquete». un poco difícil.



Silent Bomber

Tail Concerto fue un ***aviso*** de lo que Bandai podía hacer si se lo propusiera, dejando a un lado tanta conversión pellejera de manga. Silent Bomber es la ***confirmación***.









Silent Bomber sorprende en muchos aspectos, técnicos en su gran mayoría, pero también por el hecho de ser obra de BANDAI, una compañía conocida por sus tropecientos videojuegos basados en manga (casi todos malos de solemnidad), y que en todos estos años sólo ha producido dos títulos sobresalientes para ***PlayStation***. Uno de ellos era Tail Concerto, un impagable plataformas que se nos escapó vivo hace unos cuantos años (de hecho sólo los franceses y norteamericanos pudieron disfrutar de él fuera de Japón) y el otro es este **Silent Bomber**. El buen hacer de STUDIO 3 y VIRGIN INTERACTIVE nos permiten disfrutar de este fantástico *arcade* en una versión impecablemente localizada al castellano (textos y voces), aunque si por algo ha triunfado **Silent Bomber** tanto dentro como fuera de **Japón**, no ha sido por su argumento, sino por su adictiva mecánica, heredera de clásicos como Bomberman o los Contra/Probotector. El protagonista de **Silent Bomber**, Jutah, es una canosa máquina de matar dotada de la habilidad de sembrar bombas allá por donde pasa para, como Bomberman, activarlas en el momento oportuno. Una nave de combate, bautizada como Dante, sirve de escenario a las 26 fases de **Silent Bomber**, en las que Jutah sembrará algo más que el terror entre las tropas enemigas. Además de hacer pedazos a todo droide, tanque o depósito que se le ponga por delante, Jutah puede aumentar su arsenal con otro tipo de explosivos, limitados en

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	BANDAI/ STD 3



*Cada una de las fases de **Silent Bomber** propone un objetivo principal. Si quieres hacer volar por los aires todo lo demás (depósitos, barricadas...) ya es cosa tuya.*

SILENT BOMBER

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Misiones	26
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE



Como los Bomberman de HUDSON SOFT, Jutah posee la habilidad de sembrar el suelo y las paredes con bombas para activarlas en el momento preciso.



Duelos Virtuales

Al margen del juego normal, **Silent Bomber** incluye una modalidad extra para uno o dos jugadores, bautizada como *Escenario VR* donde podrás elegir a Jutah, el protagonista del juego, o cualquiera de los jefazos que hayas destruido para participar en un combate *One to One* a la usanza de los juegos de lucha. Si logras finalizar con éxito el juego (y con nota) podrás añadir a la lista de personajes seleccionables a Benoit, Mercury o un curioso tanque con forma de gato. La verdad es que como modo de juego es una chorrada, pero queda simpático.



VALORACION

● Con influencias de dos sagas en principio tan distintas como BOMBERMAN y CONTRA, BANDAI ha creado uno de mejores arcades del año para PLAYSTATION. Una genuina obra maestra que poco tiene que ver con el resto de infumables lanzamientos de la compañía japonesa (la mayoría de ellos conversiones de manga o anime). SILENT BOMBER es, además de vistoso, un verdadero placer a la hora de jugar, gracias a sus trepidantes fases que no dejan ni un lugar para el respiro. De ponerle una pega al juego esa sería la pobre calidad de las secuencias CGI. Unas cuantas secuencias de animación convencional, al estilo de TAIL CONCERTO, hubieran quedado mucho mejor.



El tamaño del protagonista durante el juego es bastante pequeño, lo que hace que impresionen aún más los descomunales jefazos de fin de fase.

El Napalm es el explosivo más demoledor de todo el juego. Sus llamas permanecen activas varios segundos, tostando a cualquier incauto que ose pasar por encima.

GRAFICOS 90

El protagonista es pequeño pero está impecablemente animado, y los tanques, droides y bestias mecánicas son un prodigio de diseño. Sería injusto no mencionar el realismo y colorido del fuego y las explosiones.

MUSICA 85

SILENT BOMBER está amenizado por diversas músicas tecno que le vienen al pelo a la ambientación futurista del juego. Ninguna de ellas es memorable, pero eso era de esperar viniendo de BANDAI.

SONIDO FX 92

Entre el gran trabajo realizado por STUDIO 3 y VIRGIN INTERACTIVE a la hora de localizar SILENT BOMBER al castellano, destaca por méritos propios el doblaje del juego, a cargo de verdaderos actores.

JUGABILIDAD 91

Ni las explosiones, ni los jefazos, ni la estupenda animación de Jutah hubieran servido de nada si no hubieran estado respaldados por una mecánica tan adictiva y trepidante como la que ofrece SILENT BOMBER.

GLOBAL 92



+ La mecánica. La localización al castellano. Las explosiones.

- ¿Por qué nadie se atrevió a traer a España TAIL CONCERTO?

número pero infinitamente más destructivos, como bombas de napalm y otras lindezas. La guinda la ponen los *E-Chips*, unos ingenios electrónicos ocultos en depósitos especiales, cuya recolección permite al usuario aumentar su número de bombas, la potencia de éstas o incluso activar un escudo que protege a Jutah de gran parte de los daños sufridos en el fragor del combate. El desarrollo es prometedor, la mecánica posee la carga adictiva de los grandes clásicos... pero hablamos de un juego de BANDAI. Debería haber un fallo por alguna parte. ¿Serán los gráficos? En absoluto. Si bien es cierto que las intros *CGI* son algo «petardescas», el entorno gráfico del juego no presenta defecto alguno. El protagonista es de

Entre otras habilidades, Jutah es capaz de adosar las bombas a sus enemigos en la distancia.

SILENT BOMBER es, junto a TAIL CONCERTO, lo mejor que ha producido BANDAI para PLAYSTATION en toda su historia como creador de videojuegos para esta consola.

SILENT BOMBER incluye un práctico modo tutorial en el que el jugador llega a aprender las diversas técnicas de combate del protagonista.



pequeño tamaño (lo que facilita el campo de visión) pero los *final bosses* son gigantescos y las explosiones os dejarán con la boca abierta. Incluso el sistema de control es excelente. **SILENT BOMBER** acierta en todos y cada uno de los aspectos en los que NOVOTRADE y sus CONTRA para ***PLAYSTATION*** pincharon miserablemente. Y es que unos gráficos espectaculares no significan nada si no se ponen al servicio de una mecánica a su altura. Y difícilmente encontrarás otra tan ágil, adictiva y trepidante. **NEMESIS**

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO



MILLENNIUM TOUR

CONCURSO

SQUARE EUROPE

MILLENNIUM TOUR 2000

Square te invita a su gira europea

Sorteamos **25 entradas** para **dos personas** válidas para la presentación europea de las últimas novedades de SQUARESOFT. El evento tendrá lugar en el **Salón Madrid en el Palacio Municipal de Congresos** del Recinto Ferial **Parque Juan Carlos I** de **Madrid** el 10 de Octubre.

En **Millennium Tour 2000** podrás disfrutar con:

- La presentación de FINAL FANTASY IX para PlayStation.
- La presentación de **Square PlayOnline**.
- Y además habrá competiciones y regalos.



BASES:

- **Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 20 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO SQUARESOFT MILLENNIUM».**
- **Si eres menor de 16 años, sólo puedes asistir al Square Millennium Tour acompañado/a de un adulto o de un tutor mayor de 18 años.**
- **No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.**
- **Los premios no podrán se canjeados por dinero.**
- **No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.**
- **El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.**
- **En el premio no se incluyen costes de desplazamiento ni alojamiento.**
- **La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.**

CONCURSO SQUARE TOUR

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

E-MAIL: ....

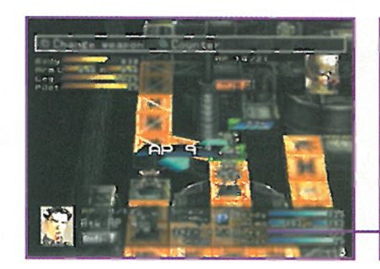
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores del concurso. Super Juegos es un mero vehículo informativo de esta promoción y no se hace responsable de ningun imprevisto.

La REBELION de las máquinas

Tras conseguir una gran **aceptación** en el mercado japonés con las anteriores entregas de la saga, por fin **Squaresoft** se ha decidido a traer hasta nuestras fronteras **Front Mission 3** un año después de que viese la luz en Japón.

Squaresoft nos ha sorprendido gratamente lanzando en **Europa FRONT MISSION 3**. Mencionar el nombre de la compañía japonesa es sinónimo de calidad, pero si además a esto le unimos que estamos hablando de una de las sagas que más aceptación ha tenido en el mercado nipón, podemos decir sin temor a equivocarnos que **FRONT MISSION 3** es una compra obligada para todos aquellos a los que les gusten los juegos de estrategia. **FM3** es la quinta entrega (primera en **Europa** y tercera de ***PLAYSTATION*** tras FRONT MISSION 2 y FRONT MISSION ALTERNATIVE) y probablemente la mejor de una saga que comenzó hace aproximadamente unos cinco años, exactamente en el año 1995, con aquel cartucho de 24 megas para ***SUPER FAMICOM*** que marcó las pautas de lo que sería básicamente el estilo de juego de la saga. Un año más tarde apareció, también en ***SUPER FAMICOM***, FRONT MISSION: GUN HAZARD, juego que daba un giro total al estilo impuesto por la primera entrega, y que se convertía en un *shoot´em-up* horizontal que lo



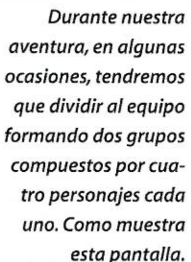


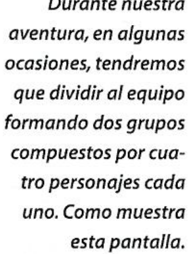


***El alcance** de nuestras armas viene marcado por casillas naranjas, y las de movimiento azules.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT







Durante nuestra aventura, en algunas ocasiones, tendremos que dividir al equipo formando dos grupos compuestos por cuatro personajes cada uno. Como muestra esta pantalla.



VALORACION

Parece que por fin Square Europe se ha decidido a lanzar en nuestro mercado un juego que hasta el momento sólo habían podido disfrutar los jugadores nipones. Sin duda todo un acierto de la compañía que vuelve a demostrar así que es una de las grandes compañías del mundo del videojuego, y que en determinados géneros, no tiene competencia a su altura.

FRONT MISSION 3

BATTLE RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Energía	HP
Misiones	85
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD




EL MAPAMUNDI

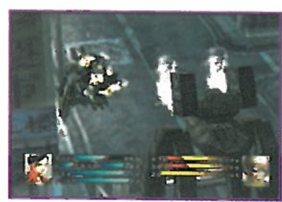
Durante la aventura iremos viajando a diferentes países del mundo. Estos viajes se nos mostrarán mediante unos mapas muy detallados cuando la distancia sea corta, y con el globo terráqueo cuado sea larga.



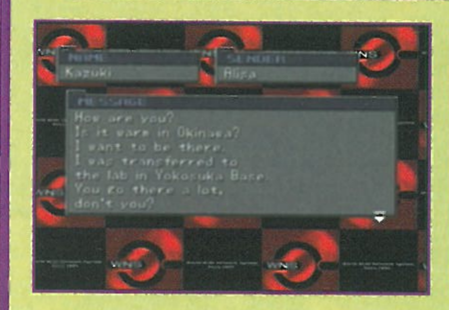



EN LA DISTANCIA

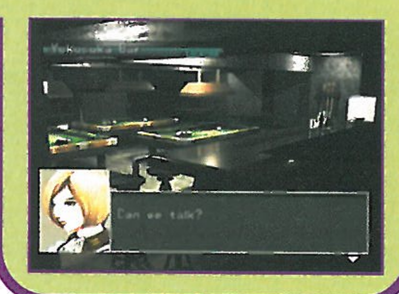
Cuando nuestro oponente esté muy alejado de nosotros o no nos pueda mostrar ambos wanzers al mismo tiempo, en ocasiones la pantalla se dividirá o nos mostrará una ventana para que podamos ver como nuestro wanzer dispara o recibe los impactos de los disparos del oponente. Suele suceder cuando luchamos contra helicópteros.




Elige tu destino




Al comenzar la partida tendremos que tomar una decisión, en principio sin demasiada importancia, pero que en realidad marcará el destino de nuestros personajes y hará que durante la aventura nos unamos a un bando o al otro.



único que mantenía de su predecesor eran los *Panzers* y los *Wanzers*. Las dos siguientes entregas aparecieron ya en los 32 *bits* de SONY, y esto mejoró considerablemente el nivel gráfico y el detalle de personajes y escenarios, pero su mayor defecto era la cantidad de cargas que había que soportar. En **FM3**, muchos son los detalles que se han mejorado con respecto a todo lo visto anteriormente, incluyendo muchas novedades interesantes, como la posibilidad de navegar por la red para obtener información o para comprar piezas a nuestros *Wanzers* (brazos, hombros, armas...), además de tener la posibilidad de mandar y recibir *e-mails*. Las molestas cargas que se producían en FRONT MISSION 2 han sido corregidas y el desarrollo de las batallas es mucho más rápido. Pero sin duda, una de las novedades más importantes que presenta **FRONT MISSION 3** es la posibilidad de seleccionar entre dos destinos diferentes que elegiremos al principio del juego y que harán que todo, absolutamente todo, sea diferente. En uno de los caminos perteneceremos a la UNS y tendremos como principal aliada a Emma, y en el otro nuestro aliado será Liu (adversario en la otra aventura) convirtiéndose Emma en una de nuestras principales enemigas. De este modo, para conseguir terminar-



GRAFICOS **95**

El apartado gráfico con que cuenta FRONT MISSION 3 es claramente superior al de las anteriores entregas aparecidas en PLAYSTATION, sobre todo el detalle con el que cuentan los personajes y los escenarios.

MUSICA **94**

En el apartado de la música, FRONT MISSION 3 posee una banda sonora que se puede considerar sencillamente soberbia, con unas melodías que no nos cansaremos de escuchar a lo largo de su inmenso desarrollo.

SONIDO FX **93**

La gama y contundencia de los efectos de sonido y de las explosiones y disparos de ametralladoras es bastante buena, y se complementa perfectamente con el apartado visual para introducirnos totalmente en el ambiente.

JUGABILIDAD **94**

Aunque en principio el juego pueda parecer sencillo para aquellas personas que estén acostumbradas a este género, a medida que vaya avanzando la aventura las batallas se complicarán hasta el punto de parecernos imposibles.

GLOBAL **94**

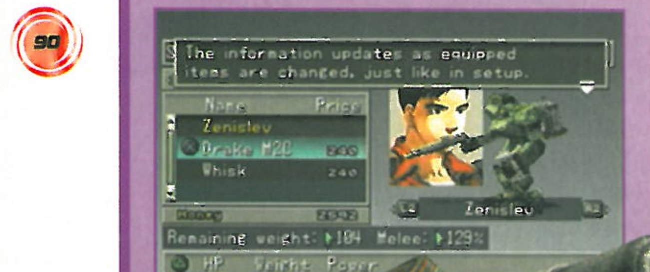
+ La posibilidad de elegir dos historias diferentes.
- Ya que se han decidido a traer el juego a europa, deberían haberlo traducido.



Internet

Uno de los aspectos más destacados de **Front Mission 3** y que nos mantendrá un gran número de horas enganchados al mando, es que posee una red propia desde la que podremos desde recibir o mandar *e-mails*, hasta comprar toda clase de mejoras para nuestros *wanzers* o incluso piratear el servicio de inteligencia de un país. Pero ahí no acaba la cosa, porque incluso tendremos que comprar programas para desencriptar códigos.





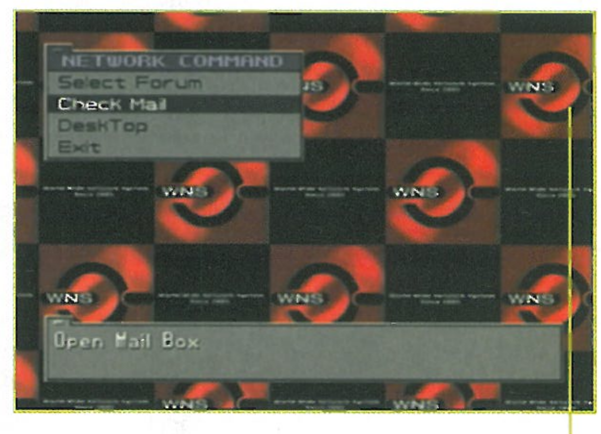




Estas dos pantallas muestran algunas de las muchas técnicas que conseguiremos a lo largo del juego y que sin duda nos ayudarán a vencer a nuestros oponentes.



nos el juego por los dos caminos que se nos presentan necesitaremos aproximadamente unas 150 horas de juego (según los programadores), algo que hará que acabarse **Front Mission 3** sea una auténtica odisea y que aumentará su valía a la hora de decidir qué juego comprarnos. En **Front Mission 3** la denominación de los *mechas* ha cambiado, y han pasado de llamarse *Panzers* o *Vanzers* a llamarse *Wanzers* (en esta ocasión contaremos con más de 30 modelos diferentes de máquinas). Pero si todo esto te parece poco, el argumento y la trama del juego son sencillamente soberbios: traición, venganza y otras muchas cosas que nos harán permanecer pegados al mando para saber qué es lo próximo que va a sucederle a nuestros protagonistas. Por todos estos motivos, **Front Mission 3** es una apuesta segura y un juego a tener muy en cuenta, ya que estamos, sin ninguna duda, ante uno de los mejores lanzamientos para ***PSX*** del año. **MAL**



*A lo largo de la aventura recibiremos numerosos e-mails que nos proporcionarán información y datos de interés de muchos temas interesantes a través de la red de **FM3**.*

Tech Romancer

MECHA-GÜEN tus tuercas

Capcom, en su afán por abarcar **nuevos** géneros, amplía su **pequeña** parcela de beat'em-up 3D con Tech Romancer, título que puede ser definido como un Cyberbots **tridimensional**. Te sentiras como **Koji Kabuto** dentro de uno de estos robots.





Al ejecutar determinados golpes, la camará se situará en diferentes ángulos para ofrecernos tomas dignas de una serie de anime japonesa.

Qué sería de nosotros si no fuera por VIRGIN... Nos sería imposible disfrutar de juegos como INCREDIBLE CRISIS o **TECH ROMANCER**, ya que su original temática no suele ser «adecuada» al mercado europeo. El título que ocupa estas dos páginas puede ser definido como un CYBERBOTS (*beat'em-up* 2D de CAPCOM de hace un par de años) pero en un entorno tridimensional y con un sistema de juego mucho más simple. Como algunos ya sabréis, esta versión de ***DC*** de CHOUKOUSENKI KIKAIOH (así se llamó en **Japón**) es una conversión de la recreativa original, basada en el *hardware* ***SYSTEM 12***, cuyo *engine* gráfico ha sido potenciado para la versión doméstica (aunque sin llegar al extremo



Al unir nuestros golpes con los del oponente, tendremos que superar a nuestro contrincante aporreando los botones y moviendo el mando a toda velocidad. Si lo conseguimos, lo dejaremos indefenso.



Ese robot de aspecto similar a un calamar es Goldibus, el final boss. Si logramos vencerle, se convertirá en un robot negro más poderoso.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	CAPCOM



TECH ROMANCER

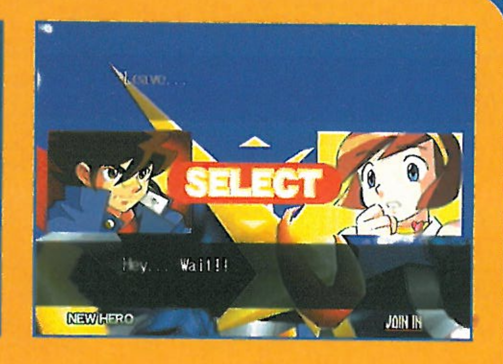
BEAT'EM-UP 3D

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Escenarios	12
Vibration Pack	SI
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	VM

El modo historia

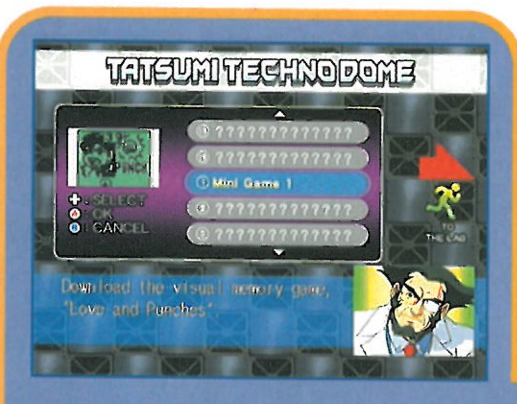






Uno de los aspectos más llamativos de **Tech Romancer** es su modo historia, el cual nos permitirá elegir nuestro destino en determinados momentos y cuyo aspecto recuerda a series de anime como Mazinger Z. Entre combate y combate podremos ver lo que le depara a nuestro protagonista tras la lucha, e incluso escucharemos un pequeño *jingle* con su imagen correspondiente, como si de un nuevo capítulo de una serie se tratase.

de Soul Calibur). Lo más llamativo de **Tech Romancer** es su sencillo sistema de juego, el cual se basa en unos simples movimientos especiales muy similares para todos los personajes, que enganchará tanto a los *hardcore gamers* como a los aficionadillos a los *mechas* al más puro estilo Mazinger Z o Macross. Además de los ataques normales (repartidos entre los cuatro botones principales como ataque débil, ataque fuerte, salto y defensa), tendremos la posibilidad de ejecutar golpes como el *Steel Dash* (similar a los *Guard Break* de KOF) o el *Final Attack*, que restará toda la energía del oponente cuando se encuentra por la mitad estando al final del último *round*. Además de su jugabilidad «universal», lo mejor de **Tech Romancer** es su modo historia (presentado como si fuera una serie de *Anime)* y la opción *Tatsumi Techno Dome*, a través de la cual conseguiremos extras y nuevos modos de juego. Entre ellos destacan los juegos para la *VM* (Love & Punch, Mugen Gattai y Janken Fight), una inmensa galería de ilustraciones, un corto de *anime* de 2 minutos y hasta cinco nuevos robots, entre ellos Blodia II, protagonista de Cyberbots. **DOC**







Techno Dome

VALORACION

Aunque a los freaks de los beat'em-up Tech Romancer pueda parecerles simplón, está claro que Capcom ha intentado acercar su título tanto a los -hardcore gamers- como a los aficionados al manga de robots al estilo Mazinger Z o Macross.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	83	83	85	87
La mejora con respecto a la coin-op original, basada en el hardware System 12, es muy notable, aunque no llega al extremo de Soul Calibur. Frente a los demás beat'em-up de DC, digamos que supera a Plasma Sword.	La banda sonora podría encajar perfectamente en una serie de animación japonesa de mechas. Eso sí, sólo lo apreciarán los aficionados al anime nipón, y a los demás la BGM le parecerá de lo más normalita.	Al igual que ocurre con la banda sonora, la mayoría de los efectos sonoros están sacados de películas y series de animacion japonesas. Los efectos más facilmente reconocibles son los de las explosiones imposibles del juego.	Desde mi punto de vista, con la experiencia adquirida jugando a todos los beat'em-up, Tech Romancer parece demasiado simple, aunque está claro que los que más disfrutarán serán los fanáticos de los mechas.	+ Su apariencia de película o serie de animación japonesa a lo Mazinger Z. Los extras. − Los fanáticos de los beat'em-up se llevarán una desilusión.





VALORACION

SOUTH PARK RALLY es, sin lugar a la duda, el mejor de los tres juegos basados en la serie de TV de PARKER y STONE. Las versiones PLAYSTATION y N64 eran buenas, pero ésta las supera en gráficos, ya que en jugabilidad y humor es completamente idéntica. Existen pocos juegos de conducción como éste, con armas que van desde una fulana que propaga el herpes entre los rivales, sondas anales o el entrañable señor mojón (la caca navideña).

SUPER Information

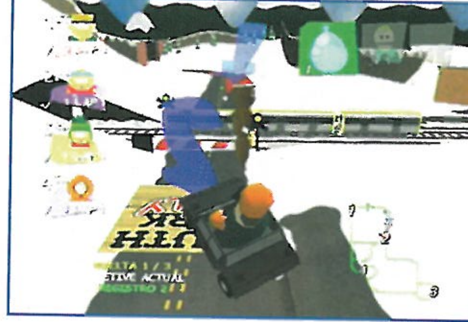
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TANTALUS

South Park Rally

MAS GRANDE más largo y sin cortes

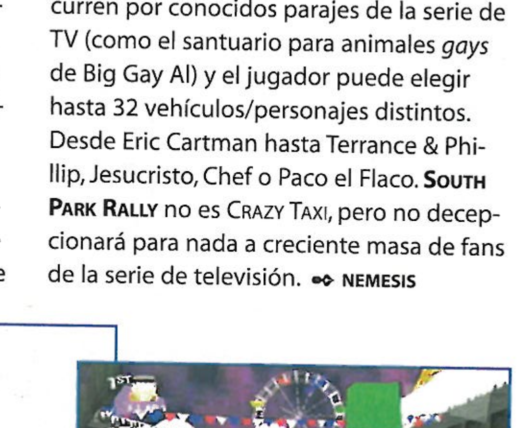
Mientras la película **arrasa** en taquilla y la popularidad de Cartman y Cía aumenta en constante progresión, el juego de coches basado en **South Park** llega a DC, tras su paso por PSX y N64.

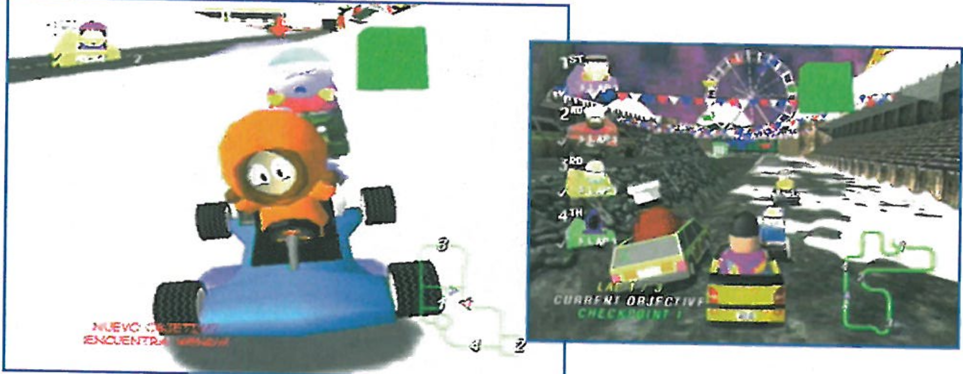


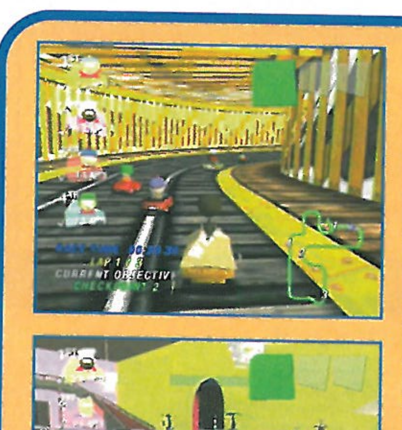




Con media **España** tarareando «Eres un cab... hijo p...» (la inolvidable canción entonada por **Terrance & Phillip** en la película), ACCLAIM no podría haber elegido mejor momento para sacar al mercado el segundo de los títulos para ***Dreamcast*** basado en South Park. Como era de imaginar, la versión ***DC*** de **South Park Rally** cuenta con gráficos mejorados respecto a las entregas ***PlayStation*** y ***N64*** (comercializadas hace ya meses), pero su anárquica mecánica siguen siendo la misma. Las semejanzas entre **South Park Rally** y cualquier otro *arcade* de conducción concluye con el primer circuito (el más normalito de todos). Es entonces cuando el juego se desmelena completamente dando paso las pruebas cada vez más estrambóticas, como recuperar unas gallinas antes de que se las beneficie un perturbado o impedir que Satán destruya el mundo. Los circuitos discurren por conocidos parajes de la serie de TV (como el santuario para animales *gays* de Big Gay Al) y el jugador puede elegir hasta 32 vehículos/personajes distintos. Desde Eric Cartman hasta Terrance & Phillip, Jesucristo, Chef o Paco el Flaco. **South Park Rally** no es Crazy Taxi, pero no decepcionará para nada a creciente masa de fans de la serie de televisión. **NEMESIS**







Todo el pueblo de Southpark al volante

Al margen de conquistar cada nuevo cirtuito, el verdadero objetivo de South Park Rally reside en cómo conseguir nuevos vehículos/personajes. Algunos, como el monstruo Culosucio, son extremadamente difíciles de conseguir.

SOUTH PARK RALLY

CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Tipos de Competición	15
Circuitos	9
Vehículos	32
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

GRAFICOS

80

aun sin ser precisamente el juego de coches más espectacular de DC, TANTALUS ha hecho un buen trabajo a la hora de adaptar a las 3D los personajes bidimensionales de la serie. Y todo discurre con suavidad.

MUSICA

90

entre las variadas músicas que ofrece el juego, podremos encontrar la cabecera de la serie de televisión y todo un repertorio de variados temas, desde música a disco hasta un score al más puro estilo SHAFT.

SONIDO FX

91

aunque no han sido traducidas al castellano, las voces de los personajes y los escatológicos sonidos de las armas (ventosidades diarreicas, eructos, vomitonas) son lo mejor del juego.

JUGABILIDAD

87

se podía haber mejorado algo el sistema de control, pero a su favor tiene el ser uno de los juegos de coches con más secretos por descubrir, lo que asegura su vida durante un montón de semanas.

GLOBAL



+ ¿conoces otro juego de coches donde puedas elegir a jesucristo?

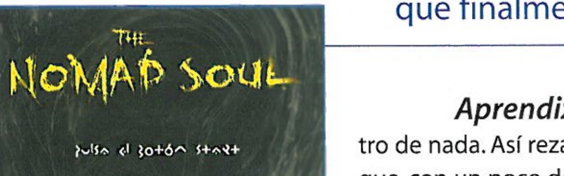
- una localización al castellano le habría dado un espaldarazo.



Una aventura SIN ALMA

Omikron: The Nomad Soul

Son muchos los juegos que se quedan a las *puertas* del *éxito*, pese a que un principio prometían mucho más de lo que finalmente *ofrecen*. Este es el caso.



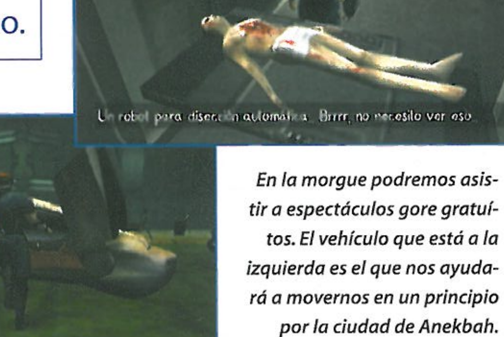
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	QUANTIC DREAM



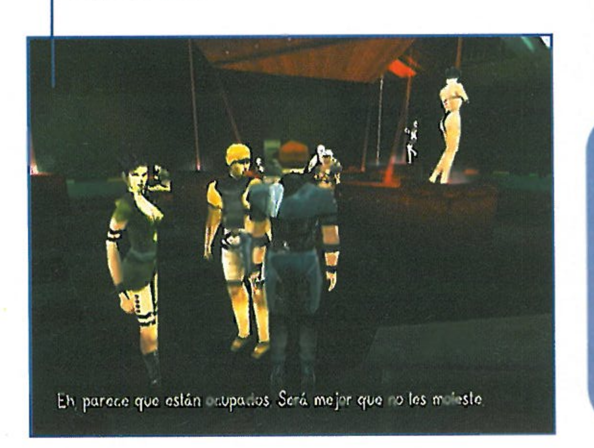
Aprendiz de todo, maestro de nada. Así reza el dicho popular que, con un poco de «mala leche», podría definir la base jugable y argumental de **OMIKRON: THE NOMAD SOUL**. Tras un impecable argumento, digno de una película como BLADE RUNNER, se esconde una aventura con el espíritu anciano de los títulos para ordenador de hace años, esos que sólo te permitían hacer lo que estaba preestablecido, nada que pudiera salirse del guión. Por suerte, para contrarrestar el aburrimiento que puede llegar a suponer la búsqueda ininterrumpida de un determinado objeto, la gente de QUANTIC DREAM no sólo ha escrito un magnífico argumento (el cual, por muy aburrido que nos parezca en algunos momentos, nos mantendrá pegados al juego), sino que además ha desdoblado el juego en tres diferentes estilos: aventura, lucha y *shoot'em-up*. Dependiendo del lugar y la situación en la que nos encontremos, accederemos a uno de los tres estilos automática-

En la zona de Qalisar los clubs de alterne, los bares de striptease y los sex-shops están a la orden del día. Incluso tendremos la posibilidad de asistir a un corto pero intenso peep show por un precio de risa.



En la morgue podremos asistir a espectáculos gore gratuitos. El vehículo que está a la izquierda es el que nos ayudará a movernos en un principio por la ciudad de Anekbah.

THE NOMAD SOUL podría calificarse como una aventura no apta para menores. Sobre todo después de visitar los sex-shops de Qalisar o de observar la escena que precede a la instantánea de arriba.



VALORACION

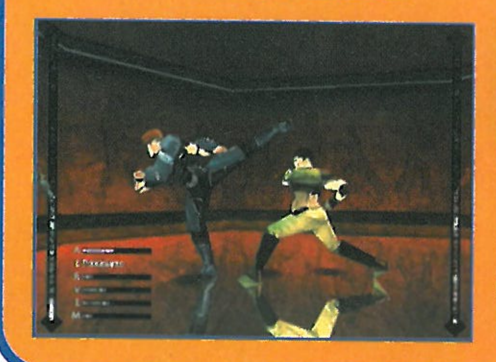
● si eres amante de las aventuras, te gusta estrujarte el cerebro y probar cada objeto en cada rincón del mapeado, y valoras por encima de todo el argumento del juego, THE NOMAD SOUL es el título de tus sueños. Las variantes shoot'em-up y beat'em-up son inclasificables por separado, pero son un gran añadido a la aventura.

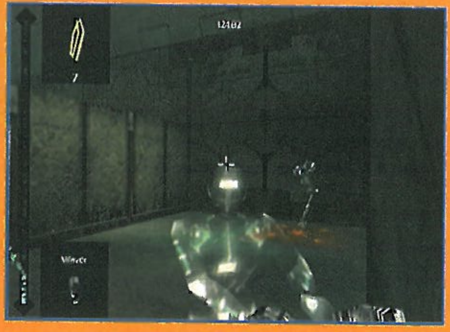
OMIKRON: THE NOMAD SOUL

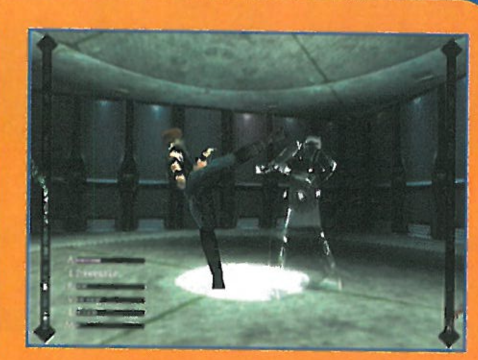
AVENTURA

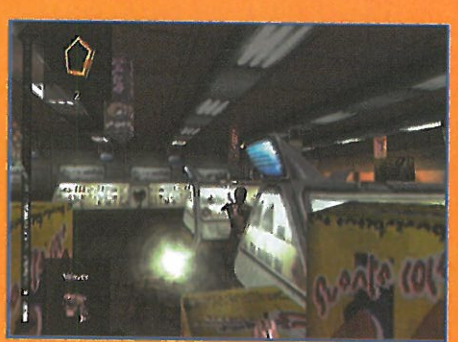
GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Vibration Pack	NO
Continuaciones	SALVAR PARTIDA
Internet	NO
Grabar Partida	VMS

Tres en uno







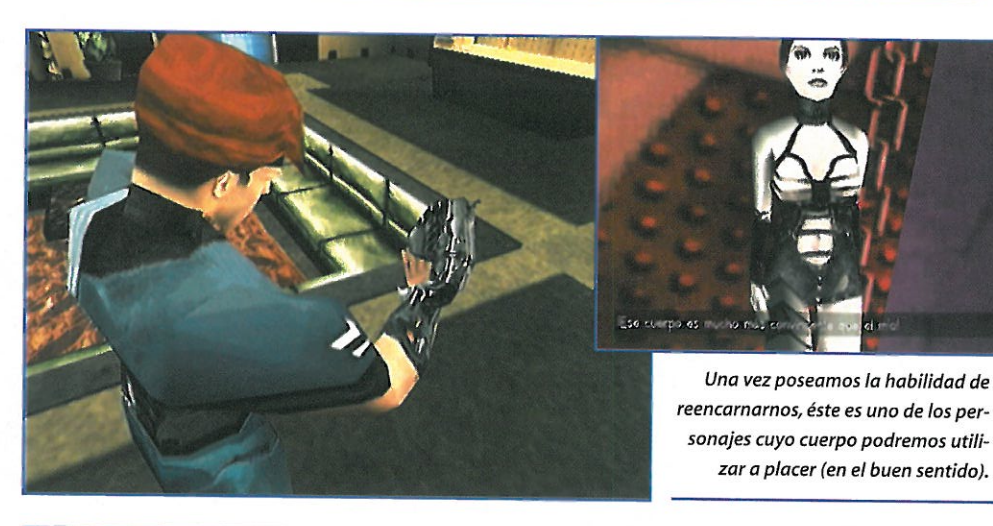


Dependiendo de la situación, pasaremos del sistema de juego y control de la aventura a un cuidado modo de lucha o a una no tan perfecta perspectiva subjetiva. Aunque ambos tipos de juego complementarios no son gran cosa por sí solos (son más bien un poco cutres), la perfecta simbiosis con el modo principal (aventura) los hacen especialmente atractivos.



mente. Eso sí, tal y como hemos dicho al principio del comentario, ni la aventura es R.E.: Code Veronica, ni el *shoot'em-up* es Quake 3 y, ni mucho menos, el modo *beat'em-up* es comparable a Dead Or Alive 2 o Soul Calibur. Pero eso sí, entre las decenas de intentos por unir varios géneros en una sola aventura, **The Nomad Soul** es el único aceptable, aunque sólo si eres un pelín conformista. Con respecto al apartado gráfico y, tras observar con detalle la versión ***PC*** del juego, han sido retirados una gran cantidad de efectos (p. e. la lluvia) por problemas de memoria, y aún así, lo peor sin duda de **Omikron** son sus molestos e intermitentes accesos al GD-ROM (el cual paraliza el juego). **The Nomad Soul** es una de esas aventuras que completarás sólo por ver su desenlace. **DOC**





Una vez poseamos la habilidad de reencarnarnos, éste es uno de los personajes cuyo cuerpo podremos utilizar a placer (en el buen sentido).





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	83	92	87	87
Aunque su nivel no llega a igualar a la detallada versión PC, la calidad de sus texturas y de los modelos 3D resulta ser realmente alta. Los continuos accesos al GD-ROM añaden una horrible brusquedad al conjunto gráfico.	Si no fuera por los ocho temas de David Bowie incluidos en la banda sonora (aunque en la intro el amigo cante como una gallina clueca), el apartado musical de The Nomad Soul brillaría por su ausencia (y variedad).	Aunque, como de costumbre, el juego no ha sido doblado al castellano, las voces digitalizadas han sido perfectamente sampleadas y están sincronizadas con el movimiento de los labios de cada uno de los personajes.	Aunque la idea resulta terriblemente atractiva (tres géneros en uno), la gente de Quantic Dream se ha quedado cerca, pero no ha sabido pulir cada pequeño fallo de cada uno de los tres estilos de juego de Omikron.	+ El argumento del juego es digno de un film futurista. − Las continuas cargas y consiguientes ralentizaciones. Desarrollo algo rebuscado.



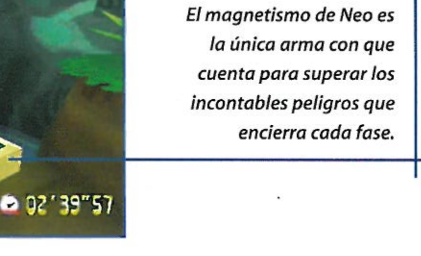
Super Magnetic Neo

Puro MAGNETISMO

Los *poderes* de Neo no se parecen a nada visto hasta la fecha en juego alguno. No es rápido, ni ágil, ni especialmente fuerte... pero es un auténtico *electroimán* con patas, un curioso ser que utiliza los campos magnéticos para *destruir* a sus enemigos y sortear todos los obstáculos que salen a su paso.



La naturaleza magnética del protagonista es la única nota de originalidad de este *arcade* de plataformas, sospechosamente parecido a CRASH BANDICOOT, pero dotado de una frescura que lo convierte en un título recomendable para superar estas calurosas tardes de verano. **SUPER MAGNETIC NEO** es simple, divertido y carece de toda pretensión, salvo la de entretener al jugador a través de sus 16 fases, sin que suponga en ningún momento una amenaza a la supremacía de RAYMAN 2 como rey de la plataforma en ***DREAMCAST***. Si bien es cierto que GENKI ha hecho un gran trabajo con los gráficos de este juego, las pegas llegan con el control del personaje, un imán andarín infalible a la hora de atraer o repeler a sus enemigos, pero torpe a la hora de saltar o agarrarse a los bordes de las plataformas. A partir del segundo mundo (de los cuatro en los que se divide el juego), el usuario observa aterrorizado como el número de vidas va decreciendo a toda pastilla debido, entre otras cosas, a la ineptitud de Neo a la hora de efectuar un salto limpio. La clave para hacer que este entrañable personaje alcance distancias de otro modo innacesibles pasa por la utilización de sus polaridades (norte y sur, marcadas con los colores rojo y azul) para lograr que Neo sea atraído o repe-



El magnetismo de Neo es la única arma con que cuenta para superar los incontables peligros que encierra cada fase.





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CRAVE ENT.
PROGRAMADOR	GENKI

VALORACION

Aunque el personaje central es innegablemente original (un electroimán con patas y un rostro adorable), el desarrollo de SUPER MAGNETIC NEO se asemeja sospechosamente a cualquier entrega de CRASH BANDICOOT (incluida la fase con vehículo), pero carece de la jugabilidad de éstos. A pesar de eso, y siempre que ya dispongas de RAYMAN 2 y SONIC ADVENTURE, puede ser interesante.

SUPER MAGNETICO NEO

PLATAFORMAS 3D

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	16
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

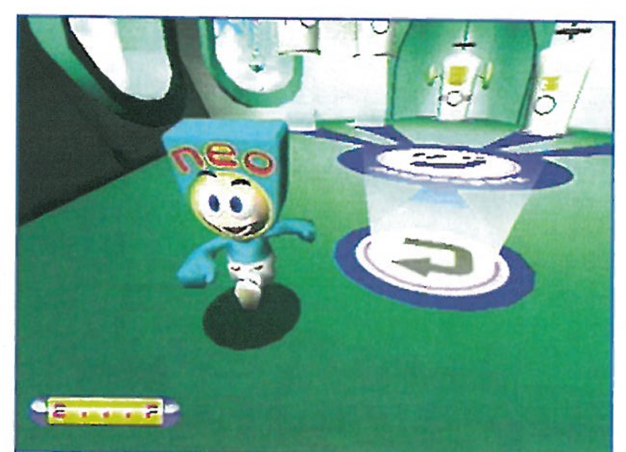






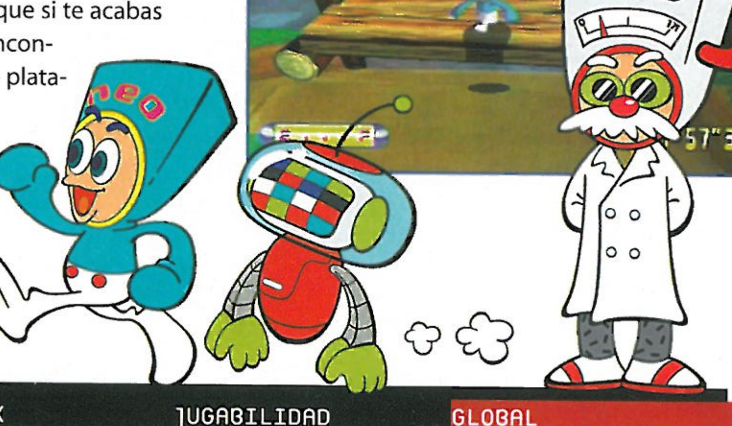
Polos Opuestos

Dado que el mero contacto con sus enemigos llega a matarle y es un incompetente a la hora de saltar, la única arma con que cuenta Neo para sobrevivir es su capacidad para crear campos magnéticos positivos y negativos, con los que atraer o destruir enemigos y agarrarse a distintas superficies.





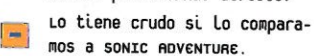




lido por los incontables trampolines y lianas que abundan en cada fase. Una mecánica bastante original, pero que supone un verdadero infierno para los jugadores. Al menos hasta que éstos logran acostumbrarse a las combinaciones Rojo-Azul, Rojo-Rojo, etc., esenciales para poder avanzar en el juego. En compensación a un desarrollo tan original como innecesariamente complicado, **SUPER MAGNETIC NEO** ofrece mucho humor (desde el diseño del personaje central y sus tres impagables villanos) hasta los propios escenarios, poblados de personajes imposibles. Está claro que si te acabas de comprar una ***DC***, encontrarás otros *arcades* de plataformas mejores (SONIC ADV. o RAYMAN 2), pero si ya los tienes, **MAGNETIC NEO** no es una opción nada descabellada. **NEMESIS**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	84	82	85
si entornas los ojos por unos momentos creerás estar jugando a una entrega de CRASH BANDICOOT en DC. Escenarios muy bonitos y repletos de colorido, aunque completamente lineales. El diseño de personajes es genial.	La acción de SUPER MAGNETIC NEO está acompañada de melodías simpáticas, que no pasarán a la historia, pero que cumplen a la perfección en su labor de ambientar el juego. Lo mejor, la música de la pantalla de presentación.	Aunque en inglés, las voces de SUPER MAGNETIC NEO son bastante buenas y siguen la misma línea humorística. Los efectos de sonido durante el juego son también bastante buenos.	un arcade de plataformas no puede tener un protagonista tan torpe como éste, incapaz de dar un salto decente si no es contando con la ayuda de sus campos magnéticos. El nivel de dificultad es bastante alto.	+ ideal para aquellos que buscan un plataformas difícil. – Lo tiene crudo si lo comparamos a SONIC ADVENTURE.





Me saben a poco estos AUTOS LOCOS

Los Autos Locos

El ***destino*** vuelve a emparejar a Appaloosa Interactive con una licencia ***jugosa***, en este caso los populares Autos Locos de Hannah-Barbera. ¿Habrán tenido esta vez ***éxito*** nuestros amigos húngaros o nos decepcionarán como ***tristemente*** suele ser ya habitual?

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	APPALOOSA



No es cuestión de ser crueles o de tener manía a un determinado grupo de programación, pero lo perpetrado por APPALOOSA en ***PlayStation*** con los dos Contra o el primer South Park me hizo temer lo peor con **Los Autos Locos.** Es cierto que las abismales diferencias de *hardware* entre ***Dreamcast*** y ***PSX*** hacían imposible una versión (aunque sea ligeramente) parecida a la genial entrega para la máquina de SEGA, pero no es excusa para producir a estas alturas de la vida un juego tan pobre a nivel gráfico como éste. El primer Motor Toon GP, lanzado hace la friolera de seis años, da mil vueltas a este flojo *arcade* de conducción, del que por si fuera poco han desaparecido cuatro de los once vehículos de la serie con sus respectivos ocupantes (el Troncoswagen, el Alambique Veloz, la antigualla de Mafio y el Auto Convertible del Dr. Locovich). La sensación de cabreo ante la eliminación de estos personajes y la mencionada pobreza gráfica se multiplica por mil al comenzar la primera partida y comprobar que **Los Autos Locos** es divertido a la hora de jugar y los circuitos, aunque toscos, llegan a superar a los de la entrega ***Dreamcast*** en diseño, trampas y atajos. Como en el caso de la versión SEGA, **Los Autos Locos** de ***PlayStation*** está respaldado por un exce-

*Es una pena que la jugabilidad de **Los Autos Locos** no se vea acompañada por buenos gráficos.*





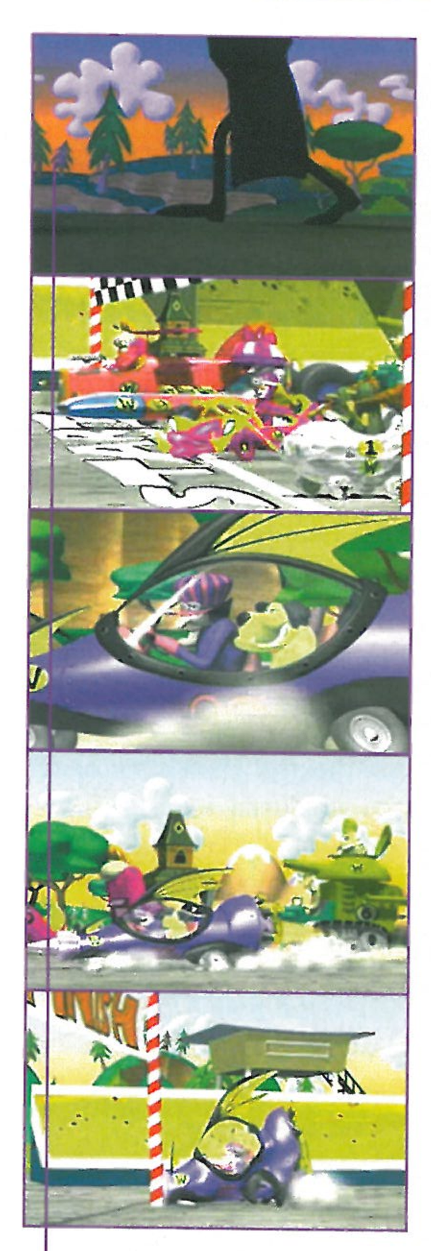
VALORACION

- superado el recelo inicial ante unos gráficos tan malos, LOS AUTOS LOCOS llega a ser divertido gracias a sus fulleros atajos, el fantástico doblaje y una indiscutible jugabilidad. el problema es que hay decenas de arcades de conducción mejores en PSX, desde antiguallas como MOTOR TOON a cualquier RIDGE RACER. un título simpático, pero por debajo de las expectativas.

LOS AUTOS LOCOS

ARCADE DE CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vehículos	7
Circuitos	20
Modos de juego	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



INTRO *Mientras que la versión* ***Dreamcast*** *ofrecía una adaptación 3D de la cabecera de la serie de TV, la secuencia de introducción de* ***PlayStation*** *nos deleita con una divertida secuencia donde presenciamos una vez más cómo Pierre Nodoyuna y su infame perro Patán degustan el amargo sabor de la derrota.*



En esta versión ***PSX*** *de* ***Los Autos Locos*** *han desaparecido cuatro de los once vehículos de la serie, como el Alambique Veloz o el Troncoswagen de Brutus y Listus.*



lente doblaje al castellano, en el que los actores (especialmente el narrador) logran emular con éxito la ambientación de la serie de televisión. ¿Por qué un doblaje tan bueno, unos circuitos tan imaginativos y una licencia tan buena han tenido que ponerse al servicio de unos gráficos tan lamentables? Sólo sus responsables conocen la respuesta. **Los Autos Locos** poseía el potencial para convertirse en un gran *arcade* de conducción, pero la ineficacia de sus creadores lo ha convertido en un título simpático y jugable, pero que no puede competir frente a decenas de juegos superiores para ***PSX***. **NEMESIS**



GRAFICOS 65

Appaloosa nos brinda un emocionado viaje a la prehistoria de PlayStation, con escenarios y vehículos toscos a más no poder, de los que sólo se salva el colorido. Alguien debería colgar a los grafistas de sus partes blandas.

MUSICA 90

Melodías festivas que logran, junto al fantástico doblaje, hacernos creer que estamos dentro de un episodio de la serie de televisión. Algunas de estas músicas son incluso mejores que las de la versión Dreamcast.

SONIDO FX 94

Es una pena que un doblaje tan rematadamente bueno se vea ensombrecido por unos gráficos tan malos. Tanto el narrador como los participantes no paran de hablar durante el desarrollo de la carrera.

JUGABILIDAD 84

Si logras evitar los recelos ante sus gráficos, descubrirás lo divertido de jugar que es este juego, especialmente si utilizas frente a un amigo cualquiera de los incontables atajos que encierra cada circuito.

GLOBAL

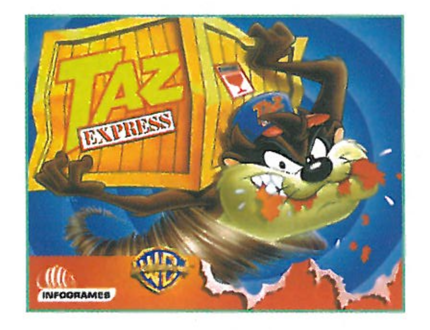


\+ El doblaje. Los comentarios de Pierre en las opciones.

\- Otra muesca en el revólver de Appaloosa. ¿Cuál será la próxima licencia a desperdiciar?

La caja TONTA

Taz Express

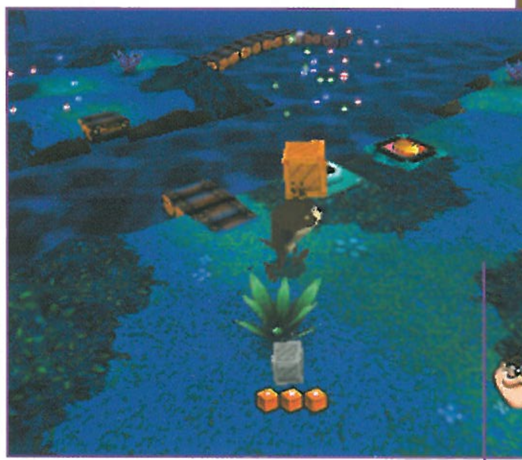


INFOGRAMES y la WARNER, un ***binomio*** que está dando como fruto un buen ***número*** de lanzamientos con los Looney Tunes como protagonistas. La locura de esta serie de juegos es ***Taz Express***, el, posiblemente, más ***original*** de todos los creados hasta ahora.

Nuestras sospechas se confirman: los Looney Tunes no trabajan. O por lo menos eso deducimos del hecho de que la baja de Taz en el INEM se conmemore con el lanzamiento de una aventura protagonizada por él. Tonterías aparte, Taz, el Demonio de Tazmania, es el personaje elegido por INFOGRAMES para protagonizar la última aventura de los Looney Tunes (hay cuatro o cinco más a punto de ver la luz). En esta ocasión la productora francesa a delegado el trabajo en un equipo de programación como ZED TWO, que entre otros es el responsable de aquel extraño invento llamado Wetrix, que vio la luz en ***Nintendo 64***, ***Game Boy Color*** y ***Dreamcast***. Su conocimiento del *hardware* de la consola ha permitido crear un juego que respeta en buena parte la apariencia de los dibujos originales (con la complejidad que conlleva pasarlos a las



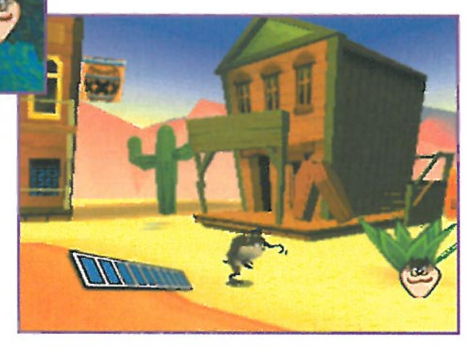




*El colorido de **Taz Express** es uno de los detalles más atractivos del juego. Además todo se mueve con cierta suavidad, algo extraño en **Nintendo 64**.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	ZED TWO



TAZ EXPRESS

PLATAFORMAS / PUZZLE

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	5 MUNDOS
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI (3)



3D), ofreciendo además un desarrollo que resulta, por lo menos, curioso y divertido. El objetivo de transportar una simple caja, sencillo *a priori*, se convierte en un tormento cuando Taz se topa con los primeros obstáculos. Lo que en principio debería ser una sencilla aventura de plataformas, se transforma en un juego en el que además de moverse con rapidez, hay que pensar de qué modo y manera se puede superar este o aquel obstáculo. Se puede decir, en cierto modo, que **TAZ EXPRESS** es una aventura tipo puzzle en la que hay que plantearse las situaciones antes de afrontarlas. Entre lo destacado, además del entorno 3D (muy bueno), se encuentra la posibilidad de destrozarlo prácticamente todo cuando Taz se transforma en tornado. En el lado negativo el punto de vista, que se encuentra demasiado cerca de Taz y del suelo como para obtener una buena vista de la situación. Bueno pero sin destacar. **J. C. MAYERICK**

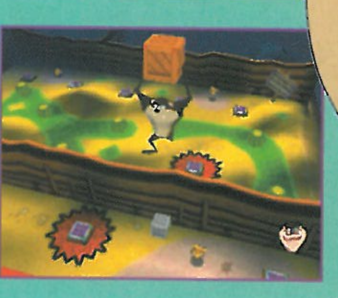
¡¡No me toquéis la caja!!

A veces llega a resultar pesado el andar a cuestas con la caja, más aún cuando hay que soltarla durante unos instantes para despejar el camino, y el listillo de turno, el buitre leonado en este caso, se encarga de cogerla y llevarla a la otra punta del mapa. En esos momentos te dan ganas de coger a los programadores y...

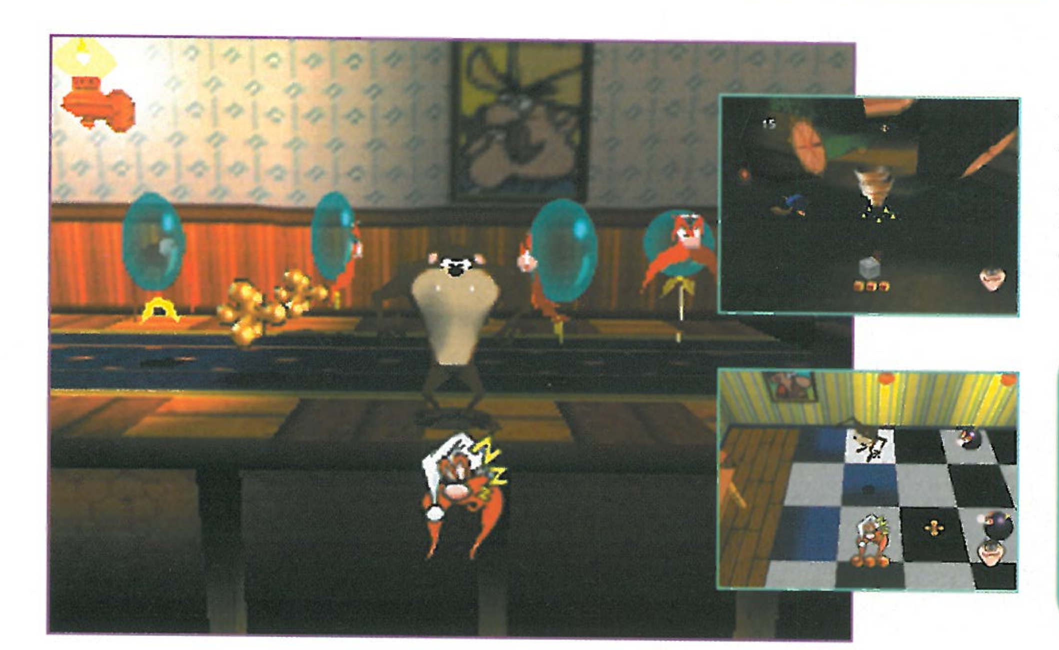














VALORACION

Los juegos entran por la vista, y TAZ EXPRESS es uno de esos títulos que llaman la atención visualmente hablando. La última creación de ZED TWO obedece a un desarrollo original que, además de bien ejecutado, cuenta con la simpatía de un personaje ideal para esto de los videojuegos. Pero, por algún motivo, TAZ EXPRESS no llega a ser del todo divertido. Suele ocurrir.

GRAFICOS — 87

ZED TWO ha conseguido crear un entorno 3D sólido en el que todo se mueve con gran suavidad. El efecto de destrozar buena parte del mapeado con el movimiento del tornado les ha quedado de lo más convinvente. ¡Todo parece hecho de chicle!

MUSICA — 75

Dejando a un lado la melodía clásica de los LOONEY TUNES, el resto de la banda sonora deja bastante que desear. En fin, son melodías que no llaman la atención en ningún momento. De hecho, ¿están ahí esas melodías?

SONIDO FX — 78

Los sonidos que emite el Demonio de Tazmania son la mar de simpáticos, sobre todo cuando se empeña en destrozar todo lo que hay en su camino. Todo lo demás, con sus cosas buenas y sus cosas malas, da la talla.

JUGABILIDAD — 83

TAZ EXPRESS es un juego divertido en los primeros niveles. Más allá, la aventura se vuelve algo más monótona y pesada. El cerrado punto de vista es culpable en buena medida de que TAZ EXPRESS no sea mucho más jugable.

GLOBAL — 81

\+ El entorno 3D y la fidelidad con los dibujos originales.

− El punto de vista está demasiado cerca del suelo.

Un nuevo

RC Revenge



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM

VALORACION

La nota diferenciadora de RE-VOLT fue la perfecta reproducción del comportamiento de los vehículos de radiocontrol. en esta ocasión el control se acerca más a los vehículos convencionales, lo que hace que el programa gane en jugabilidad a expensas de perder la cualidad que lo hacia diferente.

El nuevo programa de ACCLAIM vuelve a poner de actualidad los **coches** de radiocontrol en un programa que se acerca a los **simuladores** convencionales.

Dentro de las escasas apariciones en PLAYSTATION de las carreras de coches manejados mediante control remoto, RE-VOLT, también producido por ACCLAIM, fue la que logró mejores resultados. Casi un año después llega la que puede considerarse como segunda parte en la que se ha producido un cambio radical que llega hasta la modificación total del título. Las diferencias empiezan a apreciarse en una puesta en escena completamente nueva, tanto en la presentación de los vehículos como en la de los circuitos. Con respecto a estos últimos, una de las características de la anterior entrega fue situar las carreras en escenarios cotidianos (como una calle, un supermercado o un museo). En esta ocasión los circuitos se enmarcan en una especie de parque temático en la que se recogen cinco escenarios diferentes, cada uno de ellos con 4 recorridos. Entre los mismos se



COMPETICIONES

El programa se divide en tres copas. En cada una se realizan varias carreras acumulándose los puntos para determinar la clasificación final.

RC REVENGE

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-8
Circuitos	20
Competiciones	3
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

IOCONTROL





ICONOS *Los iconos que aparecen dispersos por los diferentes recorridos permiten aumentar las prestaciones de los vehículos.*

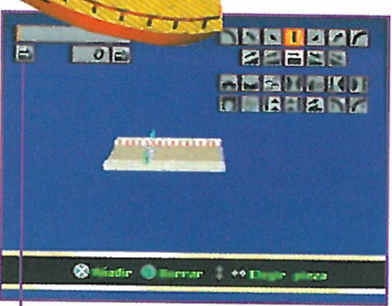
Vehículos



Los protagonistas del juego son 15 vehículos guiados por radiocontrol. Muchos de ellos están inicialmente ocultos. A los diferentes coches se unen, en esta versión, lanchas motoras.



encuentran desde la casa del terror hasta la jungla, pasando por una aventura espacial, lo que permite una gran variedad de elementos a lo largo y ancho de los distintos trazados. En cuanto a los vehículos, además de los automóviles se incluyen lanchas motoras en lo que es otra de las novedades de este juego. Otro de los aspectos modificados es el control, ya que la manejabilidad es mucho más sencilla que la de su antecesor. Para lograrla los programadores han tenido que renunciar a la fiel reproducción del sistema de control de los vehículos radiodirigidos. Dentro de las opciones destaca la incorporación de un editor de pistas, así como la desaparición del modo batalla. **CHIP & CE**



EDITOR DE PISTAS *Una de las novedades es la introducción de un editor de pistas. A diferencia de otros programas, su control es bastante sencillo, incluyendo una amplia variedad de elementos para completar las pistas.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84	83	84	83	86
Lo más espectacular desde el punto de vista gráfico son los diferentes elementos que rodean los circuitos. El diseño de los coches es bastante sencillo. Las repeticiones muestran distintas perspectivas.	Lo mejor en el apartado musical viene determinado por la adaptación de cada banda sonora a los 5 escenarios en los que se desarrollan las pruebas.	La inseparable compañía musical hace que los efectos de sonido pasen a un segundo plano. El sonido eléctrico de los motores no es tan manifiesto como en la anterior entrega.	La pérdida de parte de la simulación del control de los coches de radiocontrol, se transforma en una mayor jugabilidad. Los vehículos se manejan más fácilmente haciendo que aumente la competitividad en carrera.	+ La variedad de escenarios de las carreras. – El control se aleja de los coches de radiocontrol.



¿Más de LO MISMO?

Rampage Through Time

Es seguramente la **pregunta** que se hace más de un **usuario** de PlayStation al ver la aparición de una nueva aventura de los **destructivos** mutantes de Midway en su consola. Si bien es cierto que el desarrollo es **idéntico** a los tres anteriores Rampage, Though Time ofrece algunos **detalles** novedosos que podrían resultar interesantes para los amantes de la demolición urbana.





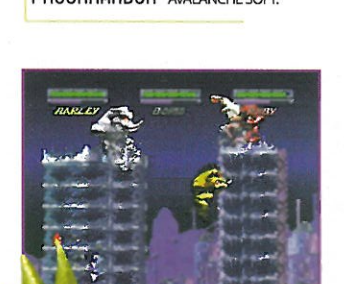




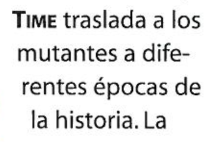


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN / MIDWAY
PROGRAMADOR	AVALANCHE SOFT.



Lo más llamativo es que por primera vez no es obligatorio contar con la participación de dos amigos para destruir ciudades entre tres. La máquina se encarga de manejar a tus dos compañeros de demolición mientras deglutes con fruición unos cuantos peatones inocentes. Una vez más, el objetivo del juego es destruir todas las ciudades a base de pellizcos, con una sutil diferencia. Si en RAMPAGE había que destruir **EE.UU.**, en WORLD TOUR urbes de todo el mundo y en UNIVERSAL TOUR el caos se extendia por todos los planetas del universo, **THROUGH TIME** traslada a los mutantes a diferentes épocas de la historia. La







El presentador de UNIVERSAL TOUR vuelve a hacer de las suyas en THROUGH TIME en una intro desternillante.

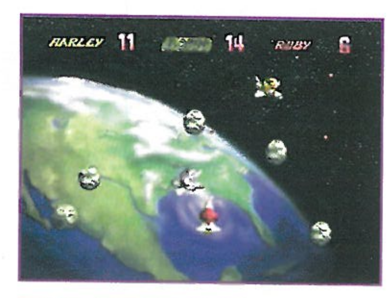


Ni siquiera la esfinge se salva del destrozo mutante. Por cierto, alguien debería apedrear a los grafistas de MIDWAY por la cara de travesti que le han puesto a la pobre.





RAMPAGE THROUGH TIME	
ARCADE	
CD ROM	
Jugadores	1-3
Tipos de juego	3
Personajes	8
Mundos	20
Dual Shock	ANALOGICO • VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)







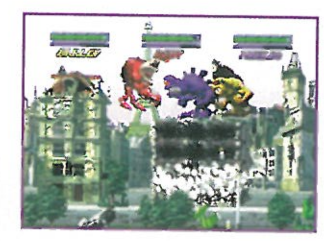
américa colonial, **Inglaterra** en tiempos de **Dickens**, la Italia renacentista o el **Egipto** faraónico son el destino de los siete mutantes que todos adoramos (George, Lizzie...), a los que se les ha unido el jabalí Harley. Además, en aras de aliviar la monotonía, MIDWAY ha añadido 20 minijuegos, con la esperanza de desviar la atención respecto a la carencia de originalidad de este juego que, como único consuelo, conserva la jugabilidad del RAMPAGE original. **NEMESIS**



Para regocijo de solitarios, hijos únicos e inadaptados (como ***THE SCOPE****),* ***THROUGH TIME*** *permite jugar junto a dos mutantes controlados por la CPU.*

VALORACION

este tercer RAMPAGE para PSX vuelve a hacer patente el agotamiento de ideas mostrado en UNIVERSAL TOUR. MIDWAY debería abandonar de una vez una mecánica tan repetida e intentar llevar la saga a nuevas metas. ¿Qué tal un RAMPAGE en 3D, al estilo del GODZILLA de DREAMCAST? Al menos MIDWAY ha tenido la decencia de incorporar novedades como los minijuegos o los mutantes controlados por la CPU.









Juegos Reunidos Rampage



Ante la falta de originalidad en la mecánica de RAMPAGE THOUGH TIME, MIDWAY ha incorporado nada menos que 20 minijuegos, algunos de ellos basados en clásicos recreativos, como ASTEROIDS o PENGO.

Though Time sigue el esquema de los anteriores Rampage, aunque a través de diferentes épocas de la historia







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	83	83	81	81
RAMPAGE THROUGH TIME muestra la misma excelente animación de las anteriores entregas, siendo en líneas generales un juego bonito y repleto de detalle en las ciudades. Pero no deja de ser idéntico a WORLD TOUR.	Aunque la melodía de la pantalla de presentación es infumable, cada uno de los mundos está amenizado con música de gran calidad acorde con la época. Mi favorita es la del oeste, al más puro estilo ENNIO MORRICONE.	Es una pena que las voces de la intro, uno de los aciertos del juego, no hayan sido localizadas al castellano. Dentro del juego se pueden escuchas las mismas explosiones y gritos de los anteriores RAMPAGE.	Que nadie busque en THROUGH TIME una mecánica revolucionaria: es idéntico a WORLD y UNIVERSAL TOUR, salvo por la acertada incorporación de minijuegos. Eso sí, nadie puede discutir que como juego es divertido.	+ La máquina controla a los otros dos mutantes. − Sólo para fanáticos o aquellos que no posean ninguno de los RAMPAGE anteriores para PSX.



Terracon

EL «ETE» y el «oto»

Poseer unos *gráficos* espectaculares no son siempre una *garantía* para ser un *buen juego*, sobre todo si no le acompaña una mecánica interesante. Terracon es un buen *ejemplo* de ello.

VALORACION

TERRACON sorprende por su uso de las fuentes de luz y de color, amén de un entorno bastante sólido. Lástima que semejante calidad gráfica no se ponga al servicio de una mecánica algo más interesante que perseguir una y otra vez los mismos bichos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PICTURE HOUSE

¿Qué pasaría si un alienígena fuera un salvador de planetas, en lugar de un cruel invasor, tal y como nos tiene acostumbrados el cine y la literatura? Esta interesante parábola da origen a **TERRACON**, el primer juego desarrollado por PICTURE HOUSE, un prometedor equipo de programación (compuesto en parte por algunos veteranos del ***SPECTRUM***) que ha creado para este juego un revolucionario motor gráfico denominado *E-Scape*. Gracias a él, **TERRACON** puede enorgullecerse de ser

TERRACON

SHOOT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	32
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD







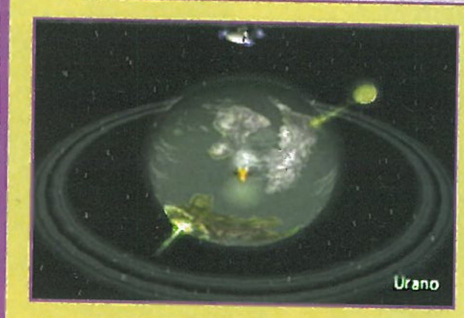




La intro y las secuencias intermedias de **Terracon** *están generadas por el propio motor gráfico. En ellas se nos cuenta como el, hasta entonces, pacífico Terracon se rebela ante sus creadores alienígenas en el momento en que éstos deciden desconectarle. Sólo Xed, el protagonista del juego, logra escapar con vida del exterminio.*



De Planeta En Planeta





Xed debe liberar cada uno de los planetas controlados por los satélites de Terracon, un ingenio alienígena en rebeldía contra sus creadores.

uno de los juegos más vistosos para **PlayStation** de cuantos han visto la luz este año (especialmente en lo referente al uso del color), aunque en PICTURE HOUSE no han estado tan acertados respecto a su mecánica. El objetivo del juego es liberar distintos puntos de cada planeta del dominio del maloso Terracon. El láser del protagonista, Xed, sirve tanto para destruir a las huestes de Terracon como para reconstruir aquellas instalaciones destruidas por éstos. El desarrollo parece prometedor, pero ofrece pocas variaciones, y el sistema de cámaras utilizado tampoco ayuda demasiado al jugador (especialmente la vista en primera persona).





Terracon es muy bonito, ofrece unas secuencias intermedias realmente espectaculares (confeccionadas a partir del propio motor gráfico del juego) y es más largo de lo que suelen ser esta clase de títulos, pero le falta ese «algo» capaz de engancharte a la pantalla del televisor. Aún así, y especialmente en el aspecto visual, **Terracon** supone un arranque prometedor para PICTURE HOUSE, un grupo del que esperamos grandes cosas, aunque les pediríamos que su próximo juego tuviera una mecánica mas interesante. **Némesis**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91 — el motor gráfico de Terracon, bautizado como E-Scape, se encarga de mostrar unos escenarios no excesivamente detallistas, pero de gran solidez. el uso del color es sencillamente intachable.	87 — como sucede con un gran número de juegos, la música de Terracon no presenta mancha alguna en cuanto a su calidad técnica, pero no deja ninguna huella en la memoria del usuario.	84 — con el afán de dotar al juego de mayor realismo (y algo de coña), las voces de Xed y Doc están en lengua alienígena. Los efectos de sonido (lasers, explosiones, etc.) son bastante buenos.	79 — Terracon es más largo de lo que suelen ser este tipo de títulos, lo que satisfará a aquellos que busquen amortizar su dinero. eso siempre que no les importe que su desarrollo roce lo monótono.	 80

\+ el solido entorno gráfico. el uso del color.

\- el sistema de cámaras a veces es un tormento.

1937

MONTANA RACEWAY

12th.SEPT

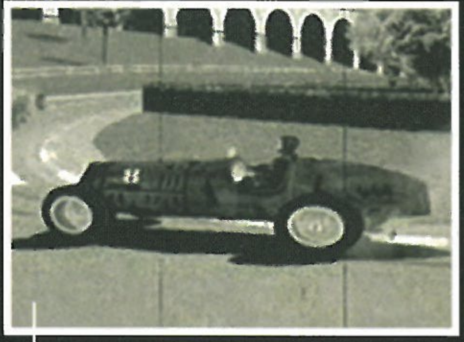
GRAND PRIX de MONTLHERY 11eme. JUILLET

Aquellos ... CACH...

Spirit of Speed 1937

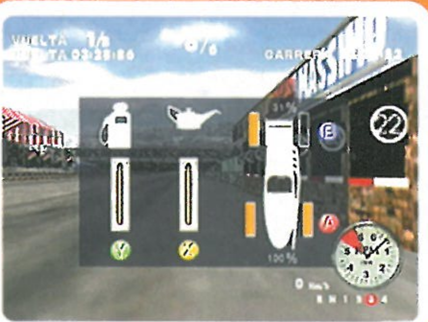






La intro intenta introducirnos en el ambiente de la época, con música e imágenes de coches acordes con la temática del juego.





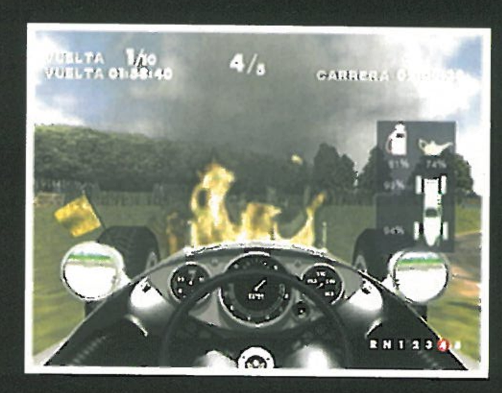
Boxes. Serán los culpables de tu victoria o de tu derrota, ya que dependiendo del tiempo que pierdas entrando a cambiar neumáticos y a repostar gasolina y aceite, conseguirás la victoria o, por el contrario, verás cómo eres adelantado por el resto de cacharros. Hay que fijarse dónde está marcado un rectángulo en la pista, y colocarnos sobre él con el coche totalmente parado para que se efectúen los arreglos. Un poco soso gráficamente todo el proceso.

SPIRIT OF SPEED 1937	
CONDUCCION	
GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9 CIRCUITOS
Internet	NO DISPONIBL
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	SI

Viejos CARROS




Pilotar los **deportivos** de la primera mitad del siglo XX, que en algunos casos superaban los **300 Km/h**, puede ser un experiencia interesante. Sin embargo, estos coches no transmiten las **sensaciones** de velocidad y aceleración que otros juegos para Dreamcast.



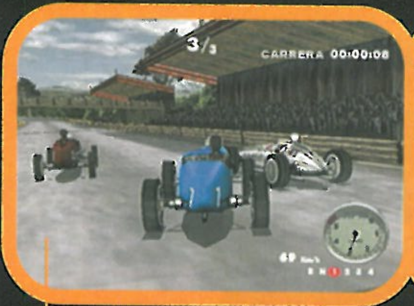
Conducir vehículos de épocas pasadas siempre había sido contemplado en algunos juegos en forma de niveles ocultos o secretos que se obtenían tras completar determinadas fases. Eran simplemente un extra que añadía atractivo y aliciente a un título por la curiosidad que siempre hay por los orígenes del motor. En esta ocasión, los antiguos «cacharros» copan todo el protagonismo, y en **SPIRIT OF SPEED 1937** dispondremos de hasta 15 deportivos de época con los que disputar diferentes carreras en 9 circuitos diferentes. Se ha pretendido darle un cierto aspecto de simulador, obligando al jugador a entrar al menos una vez a boxes a repostar gasolina y a reparar los daños sufridos tras las colisiones. Gráficamente tiene el encanto inherente a los coches de esos años, aunque salvando este aspecto, el resto no es más que uno de tantos juegos de conducción. Ni los circuitos ni su entorno tienen nada del otro mundo, y además está penalizado por el motor gráfico, que en ocasiones se vuelve tan brusco en la generación del circuito que parece más un juego de *PLAYSTATION*, y no muy bueno, que uno de la poderosa *DREAMCAST*. Es sencillo en su estructura, exigente en su dificultad, pero carece de atractivo y alicientes respecto a sus rivales de género. **THE SCOPE**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	LJN

VALORACION

Si hubiera que compararse un juego de coches, SPIRIT OF SPEED no estaría entre los primeros candidatos, pero como curiosidad tendrá su público. Técnicamente es un título con muchos contrastes, con detalles buenos y otros inexplicables. La idea no es mala, pero le falta el atractivo de otros juegos.




El motor gráfico. Aunque el aspecto de los coches tiene su gracia, a la hora de jugar y ver cómo se mueve el entorno no da la sensación de ser un juego de *DREAMCAST*. Es un *engine* demasiado brusco que no transmite muchas sensaciones de velocidad.

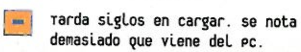



Diseño de vehículos. Aquí sí que se nota el interés de los grafistas, con reproducciones fidedignas de los modelos de la época. El efecto del humo que sale de los viejos motores es el mayor alarde técnico de los programadores.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
77	80	65	70	72
Sólo el efecto de humo destaca por su calidad. El diseño de los coches es fiel a la época, pero no tan variado y espectacular como otros títulos. Los circuitos son aburridos, sin nada del otro mundo.	Musiquilla de la época que ambienta a la perfección la atmósfera del juego. Eso sí, apenas una melodía que se hace especialmente protagonista en la INTRO. Ideal para ponerla a los abueletes.	Vale que el sonido de los motores de esas décadas no era tan «redondo» ni poderoso como el de los actuales, pero ni una mobylette de abuelo suena peor. Los derrapes también pecan de excesiva estridencia.	Al final, como todo juego de coches, acabas enganchándote un rato, pero su jugabilidad está a años luz de la de la mayoría de los títulos de este género para DREAMCAST. Además, el motor gráfico parece de PLAYSTATION.	



+ La intención de aportar algo original al género.



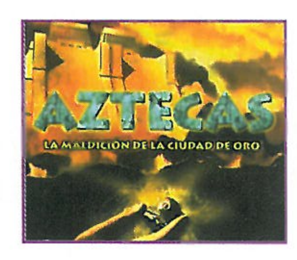
– Tarda siglos en cargar. Se nota demasiado que viene del PC.

EDUCA pero no aburras

Aztecas




En el **sector** de las consolas, los juegos educativos son una alarmante minoría. Aztecas **aporta** un pequeño granito de arena a un género largamente **maltratado**.



En cualquier caso, **Aztecas** no es lo que uno espera cuando se enfrenta a un juego educativo. Mezclar cultura y diversión no es una tarea complicada. Unicamente hay que saber qué proporción de cada aspecto es necesaria en cada momento. Así, **Aztecas** basa buena parte de su interés en el potencial educativo, mostrando de una manera original las costumbres y tradiciones de la civilización Azteca, con paseos «virtuales» a través de sus ciudades y aldeas. Dichos paseos se realizan con la ayuda de la técnica creada por APPLE, *QuickTime VR*, una forma de proceder que engatusó a un buen número de usuarios en la que sin duda es, hasta la fecha, la obra mestra de CRYO INTERACTIVE: Versalles. La parte del juego resulta un tanto pesada, con estancias demasiado vacías y diálogos tremendamente aburridos, por lo que sin duda la mejor aplicación de **Aztecas** se basa precisamente en su potencial educativo. La enciclopedia que incluye permite consultar aspectos particulares del imperio Azteca, su sociedad y su religión. Más allá de esto, **Aztecas** es un producto pobre en su concepción. **J. C. MAYERICK**

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FRANCE TELEC.
PROGRAMADOR	CRYO INTERAC.





En ***Aztecas*** *debería aprenderse acerca de dicha civilización de una forma amena. Todo lo contrario. En este aventura de CRYO, el tedio será nuestro mejor compañero de viaje.*

VALORACION

Aztecas cuenta con una buena base educativa, pero cryo no ha sabido dar en el punto exacto que permita que esta aventura sea, además, divertida. el número de entradas con que cuenta la enciclopedia es abundante, aunque, desde nuestra ignorancia sobre el tema, se nos antoja algo escaso.

AZTECAS

AVENTURA EDUCATIVA

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	NINGUNA
Fases	1
Continuaciones	NO
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 70

La técnica utilizada desprende unos resultados interesantes, pero esta misma técnica es la que limita el dinamismo de los escenarios, que resultan vacíos y faltos de vida. el control con el pad es, además, un pelín difícil.

MUSICA — 74

No somos unos expertos en el tema, pero la banda sonora parece acorde a lo que un juego de estas características obliga. si te gustan las melodías relajantes tocadas con instrumentos milenarios, ésta es tu banda sonora.

SONIDO FX — 74

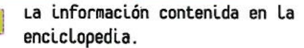
Aztecas cuenta con la interesante facultad de estar traducido tanto en textos como en voces. La localización de audio, por desgracia, no se ha pulido todo lo que debiera. Las voces, en fin, no interpretan como debieran.

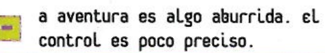
JUGABILIDAD — 70

Jugabilidad, lo que se dice jugabilidad, en aztecas no hay mucha. si hay, en cambio, información abundante sobre la civilización azteca, así como paseos virtuales por sus ciudades y pueblos... deshabitados.

GLOBAL




+ La información contenida en la enciclopedia.


- a aventura es algo aburrida. el control es poco preciso.

MICRO puzzles

SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MICROSOFT
PROGRAMADOR	SWING!

Puzzle Collection

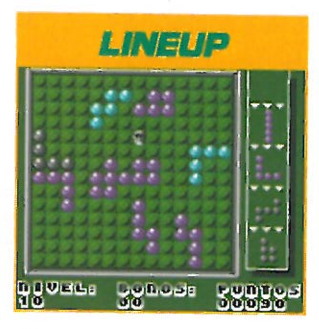
JEWEL CHASE

Hay que desplazarse por cada color y recoger las joyas diseminadas hasta completar el tablero.

SPRING WEEKEND

Moviendo circularmente los objetos, hay que copiar exactamente el modelo de arriba a la derecha.

LINEUP



En este juego se deben completar filas de izquierda a derecha, colocando fichas al estilo TETRIS.

RAT POKER



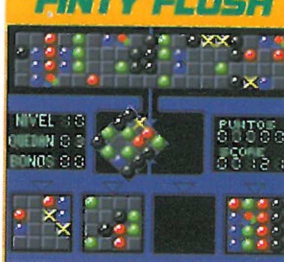
Un mini Lemmings pero con ratas. El objetivo es lograr que se junten 3 o más del mismo color.

Microsoft no suele introducirse en el mundo de las consolas (aunque cuando lo va a hacer, lo hará a lo bestia con ***X-Box***). En esta ocasión firma un título para ***GAME BOY COLOR*** que reúne, en un solo cartucho, nada menos que seis puzzles de diferente temática y, por consiguiente, aspecto. Lo mejor, además de su número, es que no estamos ante el típico caso de una compilación de la cual únicamente se salvan dos o tres títulos. **PUZZLE COLLECTION** puede presumir de contar con seis juegos interesantes, adictivos y, hasta cierto punto, originales en su mecánica. Por fin alguien se dedica a pensar y se estruja las meninges para ofrecernos unos puzzles inéditos, simpáticos y con varias horas de juego. Ni sus gráficos, ni sus músicas, ni siquiera la presentación le llega a la suela de los zapatos de lo que se estila hoy en día en ***GAME BOY COLOR***, pero la finalidad de entretener durante un extenso tiempo la cumple y con creces. De todas formas, entre ellos tenemos un favorito, y desde aquí recomendamos RAT POKER. **THE SCOPE**

VALORACION

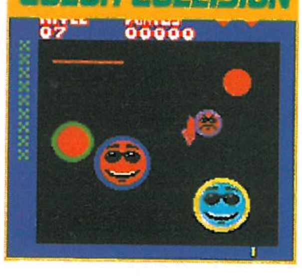
el principal mérito de este juego es que incorpora en un solo cartucho hasta 6 puzzles diferentes y muy poco parecidos entre ellos. Por sí solos serían poco atractivos, pero, como suele decirse, la unión hace la fuerza. Si te gustan los juegos de pensar y que supongan un desafío neuronal, con PUZZLE COLLECTION tendrás «pique» para mucho rato. No tiene buenos gráficos, las músicas son normalitas, pero aseguran entretenimiento para mucho tiempo, bastante más de lo que piensas.

FINTY FLUSH



Completa las cuatro cuadrículas con objetos del mismo color. Puedes girar 360º las cuadrículas.

COLOR COLLISION



Navega por este espacio de caras colisionando con las que sean del mismo color que tú.

PUZZLE COLLECTION

PUZZLE

Megas	8
Jugadores	1
Juegos incluidos	6
Compatible G. Boy	NO
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 84

salvo en RAT POKER, juego en el que GAME BOY COLOR demuestra su potencial moviendo con perfecta soltura gran cantidad de sprites en pantalla, el resto no es nada del otro jueves.

MUSICA 85

La verdad es que, teniendo en cuenta que se han compuesto para un puzzle, no están más. Sin ser brillantes, cuentan con unos niveles de calidad más que aceptables.

SONIDO FX 80

son variados por la estructura del juego, que incluye varios tipos de puzzle. Pero no nos engañemos, son los sonidos típicos del género.

JUGABILIDAD 85

si los analizáramos uno a uno, difícilmente alcanzarían el 70, pero hay que tener en cuenta que los seis puzzles unidos son una oferta más que interesante para los numerosos amantes del género.

GLOBAL



+ seis por el precio de uno, como los calzoncillos que pilla NEMESIS.

− el RAT POKER es un poco complicado de manejar.



Me gusta la FISICA

Pool Academy

La **evolución** de los juegos de billar ha sido meteórica en los últimos tiempos, con mejoras sustanciales tanto en la física de las bolas como en el detalle **gráfico**. Pool Academy, que comercializa la francesa Ubi Soft, es la particular evolución de este **género** para una consola como PlayStation.

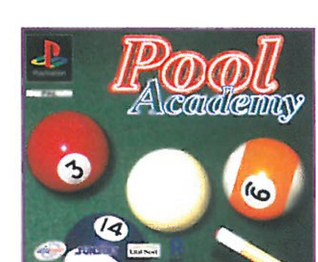


La presentación gráfica del juego es muy buena, así como la física de las bolas, lo que permite obtener un índice de realismo muy elevado.

Es precisamente el apartado gráfico el que más llama la atención en **Pool Academy**, lo que normalmente suele ser un buen reclamo para que un juego de estas características llame la atención. Desde un primer momento se observa una cuidada presentación gráfica, no sólo en lo que respecta al entorno de juego, sino también en menús, pantallas de presentación, etcétera. La estancia en que tienen lugar los enfrentamientos es, quizá, lo más pobre de todo el juego, aunque no así la propia mesa de billar, que muestra un nivel de detalle realmente elevado. En todo caso, lo importante en un juego de estas características es que los principales elementos del juego, las bolas, se

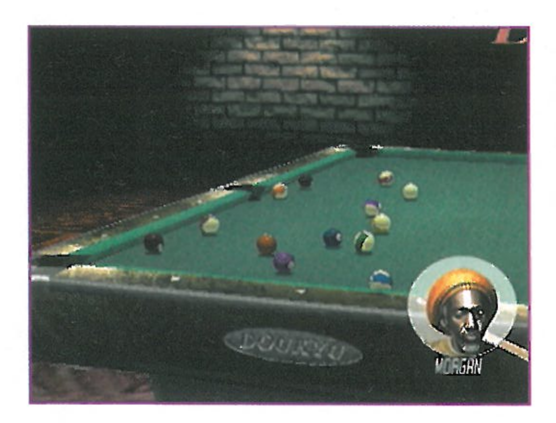


Los cuarenta movimientos del modo Artístico, que debe ejecutar el jugador, presentan un aspecto casi imposible en algunos casos, como el de la derecha.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SUNSOFT



VALORACION

- como todos los buenos juegos de billar que han aparecido en los últimos meses, POOL ACADEMY es un simulador que entra por los ojos. La magnífica presentación gráfica de todo el juego, incluyendo aquí el entorno 3D en que se desarrolla la competición, es sólo una buena parte de lo que esta creación de SUNSOFT puede ofrecer. quizá peque de no contar con un gran número de modos de juego, pero los cuatro disponibles, sobre todo en multijugador, pueden satisfacer plenamente.



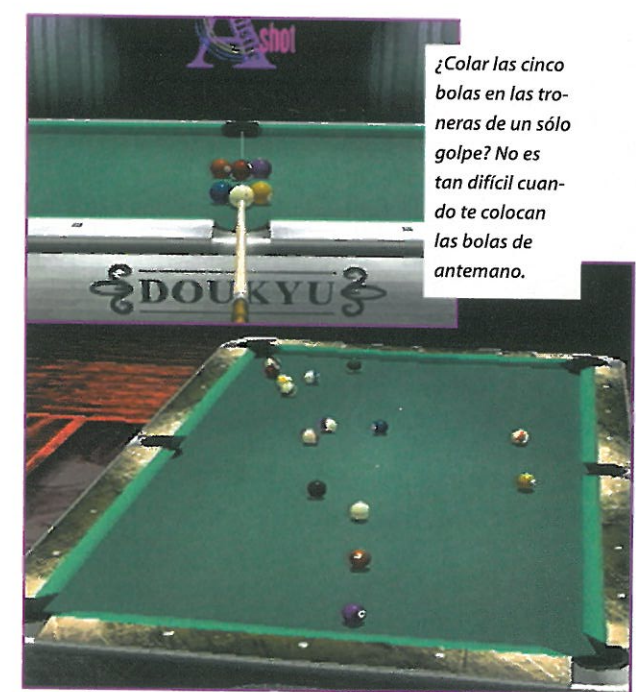
POOL ACADEMY

SIMULADOR DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Fases	40
Modos de juego	4
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

comporten como lo harían sobre una mesa de verdad, y eso es algo que la gente de SUNSOFT parece haber logrado con creces. Buena muestra de ello es el modo Artístico, en el que se proponen un total de cuarenta movimientos que, *a priori*, parecen del todo imposibles, con bolas que saltan por encima de otras o efectos inverosímiles. Son movimientos que el jugador debe reproducir con la máxima exactitud y que, en caso de ser ejecutados, serán obsequiados con una representación real del movimiento (en vídeo), para que no quede ninguna duda de la posibilidad de ejecutarlo sobre una mesa de verdad. Esto, aparte de acomplejarnos aún más en nuestra torpeza para con los palos, pone de manifiesto el realismo de los movimientos, lo que se da en llamar «la física», en este caso de las bolas. Para el movimiento de golpear la bola, **Pool Academy** pone a disposición del jugador tres parámetros diferentes: el primero, obviamente, es la fuerza; el ángulo del palo, tanto horizontal como vertical, es el segundo, y el tercero y último permite regular en qué punto exacto de la bola se golpeará. Aprender a combinar estos parámetros es una tarea ardua, aunque no menos de lo que sería en la vida real.

El último aspecto importante de **Pool Academy** es el que respecta a los modos de juego. No son muchos, apenas cuatro, pero todos ellos cuentan con la cualidad de resultar muy, muy divertidos, y especialmente sencillos para aquellos usuarios que se inicien en el mundo del billar. En el lado negativo, pocas cosas se pueden alegar. Por un lado la música, que duerme incluso al más despierto. Por otro, determinados fallos del todo ilógicos, como que se pueda golpear la bola blanca cuando entre ésta y el palo hay una o más bolas. Pequeños detalles que no desmerecen para nada el conjunto global del juego. De hecho, **Pool Academy** es ideal para aquellos usuarios interesados en este deporte. **J. C. MAYERICK**



¿Colar las cinco bolas en las troneras de un sólo golpe? No es tan difícil cuando te colocan las bolas de antemano.


Un maestro «chinaka» nos demostrará que los golpes del modo Artístico son perfectamente posibles. Por cierto, podían haber buscado unos billares algo menos cutres.





Ya que perder la perspectiva es bastante fácil, una línea indicará la trayectoria que seguirá la bola en caso de no golpear con nada.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	70	70	85	84
Muy buenos en general, aunque resulta especialmente atractivo el entorno del juego, con una mesa de billar muy detallada. Las vistas disponibles, además, permiten obtener un buen número de puntos de vista diferentes.	Capaz de dormir al más espabilado. Permite elegir entre cuatro tipos de música diferentes o bien desactivarla por completo. Quizá esta última sea la opción más aconsejable, pues el resto, como los medicamentos, produce somnolencia.	Decir algo negativo del aspecto de audio es justo e injusto a la vez. Justo porque no hay nada que llame la atención; injusto, porque un juego de billar tampoco necesita de grandes excesos para cumplir con un apartado así.	El que guste de este tipo de simuladores, disfrutará largamente con Pool Academy. Quizás eche en falta alguna que otra modalidad de juego más, aunque las que hay resultan suficientes y, ante todo, muy divertidas.	+ La física es realmente buena y los gráficos cumplen largamente. – Algún pequeño fallo con las bolas y la soporífera banda sonora.



Una aventura con ENCANTO

Hype: The Time Quest

La **facilidad** de ciertas compañías para **programar** buenos juegos no parece tener fin. Con este nuevo título, UBI Soft se coloca a la **cabeza** de los productores para la portátil de **Nintendo.**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	PLANET INTERAC.



Ha sido programado por el mismo grupo de gente que desarrolló otro magnífico juego llamado SPIROU. Su mano se nota en el nivel, muy notable, de todo el apartado técnico, aunque en esta ocasión han sabido encontrar el punto justo que evite sucumbir a la monotonía que tan fácilmente se alcanzaba en SPIROU. Lejos de limitarse a ofrecer continuos niveles de plataformas (con apariciones esporádicas de los omnipresentes jefes finales), en **HYPE: THE TIME QUEST** se combinan pequeñas dosis de géneros muy diferentes. El primer paso se da en el poblado sobre el que se desarrolla la aventura; el segundo, las fases de plataformas en sí, conforman el núcleo de la aventura; un tercer paso lleva al jugador hasta un sencillo pero divertido *shoot'em-up*; el último, el más difícil, enfrenta al jugador al despiadado jefe final. Una atractiva configuración que los más jovencitos disfrutarán, merced sin duda a sus bellos gráficos. **J. C. MAYERICK**



VALORACION

● HYPE: THE TIME QUEST es una magnífica aventura en la que el nivel gráfico es excelente y en la que, ante todo, se ha logrado el equilibrio perfecto de factores como variedad, jugabilidad y dificultad. Un juego para los más pequeños.

HYPE: THE TIME QUEST

PLATAFORMAS



Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	20
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 93

Un apartado gráfico excepcional en el que destacan los excelentes fondos de cada nivel. Personajes y demás elementos de la aventura, muestran un aspecto de lo más simpático, como corresponde a los clics de PLAYMOBIL.

MUSICA 90

La melodía principal de la aventura es de esas que se tararean continuamente. El resto de la banda sonora cuenta con melodías más o menos buenas, aunque ninguna alcanza el nivel del tema central del juego.

SONIDO FX 75

Dado el buen nivel obtenido en el apartado musical, es fácil imaginar que los efectos de sonido no están, ni de lejos, al mismo nivel. En realidad, tampoco le hace falta. HYPE es un juego para ver y disfrutar.

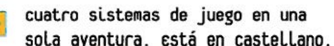
JUGABILIDAD 90

HYPE: THE TIME QUEST es una aventura que libera al jugador de la monotonía, ofreciendo gran variedad de niveles y géneros, aunque todos ellos con un factor común: excelentes gráficos y mucha diversión.

GLOBAL



90



\+ Cuatro sistemas de juego en una sola aventura. Está en castellano.

\- Una lástima que la parte del poblado no se desarrolle más

TETRIS al revés

Magical Drop

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	DATA EAST
PROGRAMADOR	CONSPIRACY



Auque un TETRIS, lo que se dice un TETRIS, no es exactamente. Lo consideramos un clónico de este juego porque son piececillas que bajan, que hay que colocar y que luego desaparecen. Pero sin duda tiene quizá más conexiones con la saga BUST A MOVE (PUZZLE BOBBLE en Europa) por el hecho de que las piezas no caen, sino que están supendidas en el aire y deberemos hacerlas desaparecer juntando colores antes de que desciendan y nos aplasten. Pero bueno, sin duda todos nos entenderemos mejor si consideramos a **MAGICAL DROP** como un sucedáneo, una variación del célebre TETRIS. Su mecánica consiste en lo siguiente: del «techo» de la pantalla van bajando unos globos de colores, y nosotros somos un pequeño monigote que aguarda debajo. Tenemos la facultad de «chupar» los globos que sean del mismo color, y luego lanzarlos hacia donde queramos. Si unimos estos globos con los de su color (a partir de 3 y hasta los que sean), conseguiremos que desaparezcan. Si se elimina una fila, los globos que están por delante retrocederán, y si se unen a su vez con los de su color también se volatilizan, pudiendo crear *combos* gigantes. Hay globos especiales y demás *items* típicos del género. **THE SCOPE**

Pocas opciones



1 Solo hay un modo para un jugador y el de dos jugadores vía cable link.



2 Como curiosidad podemos elegir a una especie de ángel protector.

VALORACION

El enésimo clónico de TETRIS llega a la consola en la que, aparentemente, mejor aceptación puede lograr. El hecho de tener que ordenar las piezas que van bajando supone cierto detalle de originalidad, pero insuficiente como para no preferir como juego al TETRIS original o a otros imitadores más afortunados.

MAGICAL DROP

PUZZLE

Megas	8
Jugadores	1-2
Modalidades de juego	1
Vidas	1
Continuaciones	NO TIENE
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 69

Muy simplones, sin ni siquiera variar según se va subiendo de nivel. La intro presenta algunas imágenes curiosas estáticas, pero nada más.

MUSICA — 73

La verdad es que la melodía de la intro no está mal, y la que se escucha durante se juega, pues vaya, no te obliga a bajar el volumen. Muy sencillas las dos y repetitivas.

SONIDO FX — 70

Los sonidos son los habituales de este tipo de juegos: los de los globos al golpear a otros y los producidos al desaparecer éstos al contacto con otros. Muy simples.

JUGABILIDAD — 79

Hacer un clónico de TETRIS y que sea aburrido es casi tan difícil como hacerlo más divertido que el original. En este caso, a pesar de la repetitiva mecánica, sin duda divertirá durante un buen rato.

GLOBAL



+ El concepto de juego no está del todo mal.
- No tiene continuaciones, ni vidas, ni es posible salvar partida.




Guerra MITICA

Army Men II



El nuevo diseño de los gráficos permite ganar en detalle, pero la pantalla se encuentra ahora algo más vacía que en versiones anteriores.

El modo de dos jugadores cuenta con 5 mapas diferentes, dos modos de juego (Blitz y Capturar la bandera) y la opción de jugar a 5, 10, 15 ó 20 victorias.



SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	3DO
PROGRAMADOR	DIGITAL ECLIPSE

VALORACION

● El simple hecho de incluir un modo para dos jugadores ya justifica la aparición de esta segunda parte de ARMY MEN. En todo caso, es de alabar la profesionalidad de sus programadores, que han sabido rectificar fallos que menguaban considerablemente la jugabilidad de un título como éste. Por lo demás, si te gusto ARMY MEN, es de lógica pensar que esta segunda parte te enganchará de igual forma.

Hace apenas tres meses se coló en nuestra redacción un título para **GAME BOY COLOR** que, sin hacer demasiado ruido, consiguió el reconocimiento de todos. Su nombre era y es ARMY MEN, y hoy, para sorpresa de todos, DIGITAL ECLIPSE ya ha finalizado el desarrollo de la segunda parte de la saga. Una secuela con escasas novedades pero de importancia notable. La primera, como es obvio, afecta al diseño de los nuevos mapeados, haciendo especial hincapié en el apartado gráfico, donde se ha mejorado considerablemente la estética de los diferentes niveles. La segunda novedad, que es más bien una rectificación, obedece a la movilidad del personaje protagonista, que en este caso es mucho más rápida y ágil. La tercera y última, quizás la más importante, posibilita que dos jugadores se enfrenten entre sí a través del *Link Cable* de **GAME BOY**. Una opción genial con la que se puede participar en dos modalidades de juego, *Blitz* y Captura la bandera. El resultado, sin duda, es de lo más divertido que se puede encontrar. Por lo demás, **ARMY MEN II** es idéntico a su predecesor. J. C. MAYERICK

ARMY MEN II

ESTRATEGIA/ACCION

Megas	8
Jugadores	2
Vidas	1
Fases	40
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 89

La gente de DIGITAL ECLIPSE se ha olvidado de las digitalizaciones y ha optado por la más lógica opción de diseñarlos «a mano». El resultado es más atractivo, aunque también es cierto que la pantalla queda algo vacía.

MUSICA — 91

Al igual que en ARMY MEN, la banda sonora está compuesta por marchas militares. El problema es que algunas de ellas parecen más un pasodoble que las mentadas marchas. De todos modos, las melodías resultan muy pegadizas.

SONIDO FX — 93

ARMY MEN contaba con numerosas digitalizaciones de voz. ARMY MEN II está «repleto» de este tipo de efectos. Y lo que es mejor, se entiende bastante bien todo lo que dice, aunque eso sí, en inglés. Simplemente soberbio.

JUGABILIDAD — 90

El simple hecho de aumentar la velocidad de movimientos del personaje ya hace que ARMY MEN II gane mucho en jugabilidad. Si además se le añade la diversión que proporciona el modo de dos jugadores...

GLOBAL



+ Las escasas mejoras introducidas han sido muy acertadas.

- El sistema de passwords es lamentable. ¿Cuándo cambiarán?


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Reservas
SONY
PS2
PlayStation 2
Reserva ya
tu PlayStation 2
¡NO TE QUEDES SIN ELLA!



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA





~~9.990~~ 9.490

SYDNEY 2000



~~9.990~~ 9.490

VANISHING POINT



~~8.990~~ 8.490

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA **GRATIS**

VIRTUA TENNIS



~~8.990~~ 8.490





DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900

CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990



CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990



CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490 (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990



KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990



MOTION PAK PERFORMANCE ~~2.990~~ 2.790

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990





VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 10.490



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 13.490







AEROWINGS 2: AIR STRIKE	~~8.990~~ 8.490
CRAZY TAXI	~~8.990~~ 8.490
DRAGON´S BLOOD	~~6.990~~ 6.490
ECCO THE DOLPHIN	~~8.990~~ 8.490
EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE	~~8.995~~ 8.490
FUR FIGHTERS	~~8.990~~ 8.490
GAUNTLET LEGENDS	~~8.990~~ 8.490
GIGA WING	~~8.990~~ 8.490
GTA 2	~~8.990~~ 8.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	~~8.990~~ 8.490
MAKEN-X	~~8.990~~ 8.490
MARVEL VS CAPCOM 2	~~8.990~~ 8.490
METROPOLIS STREET RACER	~~8.990~~ 8.490
NBA 2K	~~8.990~~ 7.990
NHL 2K	~~8.990~~ 8.490
RAYMAN 2	~~8.995~~ 8.490
ROADSTERS	~~8.990~~ 8.490
SILVER	~~8.990~~ 8.490
SPIRIT OF SPEED 1937	~~8.990~~ 8.490
STAR WARS: EPISODIO 1-RACER	~~9.990~~ 9.490
STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT	~~8.990~~ 8.490
SUPER MAGNETIC NEO	~~8.990~~ 8.490
TECH ROMANCER	~~8.990~~ 8.490
THE NOMAD SOUL	~~9.990~~ 9.490
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	~~8.990~~ 8.490
TOY STORY 2	~~9.990~~ 8.490
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	~~8.990~~ 8.490
WACKY RACERS	~~8.990~~ 8.490
WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION	~~8.990~~ 8.490
ZOMBIE REVENGE	~~8.990~~ 8.490

























EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19



INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES


~~9.990~~ 8.490



POKÉMON SNAP


~~10.990~~ 10.490

POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK


~~12.990~~ 12.490

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



~~8.990~~ 8.490

POKÉMON AMARILLO



~~5.990~~ 5.490

TOMB RAIDER




~~6.990~~ 6.490



NINTENDO 64 14.900

ROJO, NEGRA, NEGRO TRANSPARENTE, MORADO, AZUL, VERDE, NARANJA — 14.990

PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490

CABLE RF 2.990



MANDO DE CONTROL 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)



MEMORY EXPANSION PAK 4.990



RUMBLE PAK 3.490



PERFECT DARK + MEMORY EXPANSION PAK 14.490



Juego	Antes	Ahora
ALL STAR TENNIS '99	9.990	5.990
ARMY MEN SARGE'S HEROES	8.990	8.490
CASTLEVANIA	4.800	4.490
CASTLEVANIA 2	11.900	9.990
DONKEY KONG + MEMORY	12.990	10.990
DOOM 64	3.990	3.690
GEX 3: DEEP COVER GECKO	9.990	9.490
HYBRID HEAVEN	4.800	4.490
J. McGRATH SUPERC. 2000	9.990	9.490
JET FORCE GEMINI	9.990	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	9.990	4.990
NBA IN THE ZONE 2000	11.990	10.490
OPERATION WINBACK	8.990	8.490
QUAKE 64	3.990	3.690
RAYMAN 2	9.990	9.490
RIDGE RACER 64	9.990	9.490
TARZAN	9.990	9.490
TAZ EXPRESS	9.990	9.490
TOP GEAR HYPER BIKE	9.990	9.490
TUROK: RAGE WARS	5.990	5.490









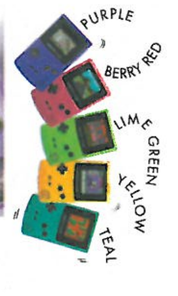









GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490 (CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL)

ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290 (BLACK, PURPLE)



FUNDA + LINK CABLE AMARILLO ~~2.990~~ 1.990



GAME BOY CÁMARA ~~7.990~~ 3.990 (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)

MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990 (GREY, PURPLE)



Juego	Antes	Ahora
24 HORAS DE LE MANS	5.990	5.490
ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX	5.990	5.490
CROC	6.490	5.990
DRIVER	5.990	5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 4	5.990	5.490
LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!	5.990	5.490
METAL GEAR SOLID	5.900	5.490
ODDWORLD ADVENTURES 2	5.990	5.490
POKÉMON AZUL	5.990	5.490
POKÉMON ROJO	5.990	5.490
RAYMAN	5.995	5.490
ROLAND GARROS	5.990	5.490
TOONSYLVANIA	5.995	5.490
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION	5.990	5.490
WACKY RACES	5.990	5.490
WARIOLAND 3	5.990	5.490













Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre.

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

NUEVOS CENTROS MAIL

- **BARCELONA** — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N, TEL: 93 ... 174
- **BARCELONA Mataró** — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5, TEL: 937 586 781
- **CÁCERES** — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18, TEL: 927 626 365
- **GRANADA Motril** — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION, TEL: 958 600 434















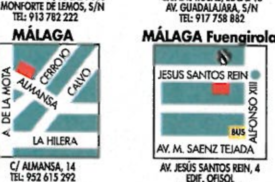






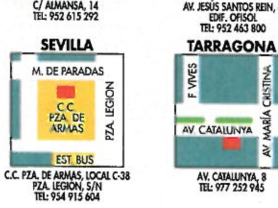


















- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1, TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13, TEL: 981 599 288
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VIA, LOCAL B-12, AV. GRAN VIA S/N, TEL: 96.. 46 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24, TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER, TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29, TEL: 965 467 959
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 14, TEL: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11, TEL: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54, TEL: 971 405 57.
- **BALEARES Ibiza** — C/ VIA PUNICA, 5, TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280, TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97, TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17, TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12, TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N, TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2, TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21, TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTOFOR, 13, TEL: 937 960 71.
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN, TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10, TEL: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43, TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARIA CRISTINA, 3, TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65, TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERIA, 10, TEL: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39, TEL: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23, TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7, TEL: 943 635 ...
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4, TEL: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2, TEL: 974 230 404
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7, TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6, TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12, TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309, TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3, TEL: 928 817 701
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25, TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13, TEL: 98. .29 430
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34, TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1, TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N, TEL: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N, TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58, TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15, TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR, TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37, TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8, TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5, TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5, TEL: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14, TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL, TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE, TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7, TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8, TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84, TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62, TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N, TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N, TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N, TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8, TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2, TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5, TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16, TEL: 963 339 619
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56, TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4, TEL: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENIS, 6, TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CADIZ, 14, TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

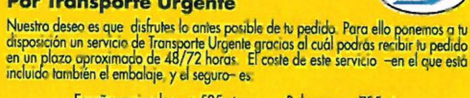
Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tf. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-09-2000 SPJ



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es



¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT



la nueva RPG generación

SUPER NUEVO

Coordinado por **THE ELF**



El 17 de diciembre de 1998 la modesta compañía NIPPON ICHI SOFTWARE lanzó en Japón un *RPG* musical de *PlayStation* llamado Marl Oukoku no Ningyouhime o The Adventure of Puppet Princess. Casi dos años después ATLUS lo ha comercializado en USA bajo el nombre Rhapsody: a musical adventure. Si echáis un rápido vistazo a las pantallas quedaréis absolutamente hechizados por su colorista y maravilloso despliegue gráfico, pero, ¿mantienen el resto de apartados la misma calidad?



En este bucólico paraje de Wonder Woods comenzarán las aventuras de Cornet y su inseparable Kururu y tendrá lugar el primer combate del juego.





Así son las tiendas en Rhapsody. Aquí podremos comprar todo tipo de items y en algunos casos vender a nuestros aliados, aunque el juego es tan fácil que no hará falta preocuparse de comprar casi nada.

RHAPSODY

A MUSICAL ADVENTURE

De momento vamos a dejar la respuesta en el aire y voy a pasar a contaros lo que encierra este *RPG* con sabor a musical de **Broadway**. **Rhapsody** puede presumir de ser uno de los pocos *RPG* de la actualidad con los escenarios y *sprites* dibujados a mano, y aunque no cuenta con la sobresaliente puesta en escena de Legend of Mana o SaGa Frontier 2, hace gala de una preciosista coleción de escenarios (además, hay que tener en cuenta que el tiempo no pasa en balde, y apareció en **Japón** hace más de año y medio). Para dotar al juego del entorno musical apropiado, NIPPON ICHI ha incluido nueve composiciones cantadas y coreografiadas que irán apareciendo a lo largo de su desarrollo y que podremos escuchar y leer tanto en idioma an-

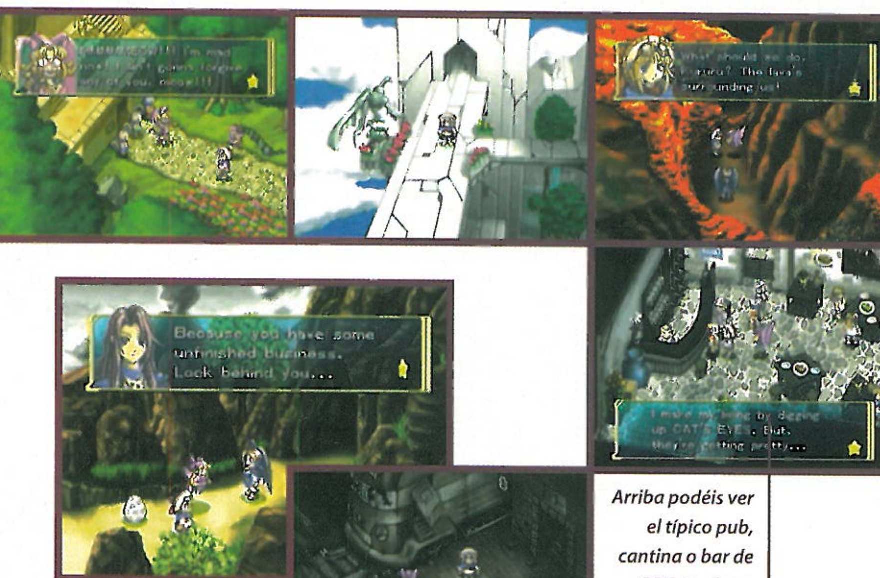




SUPER Information

TIPO	RPG
COMPAÑIA	ATLUS
PROGRAMADOR	NIPPON ICHI S.
FORMATO	2 CD ROM
VERSION JAPON	17-12-98





Arriba podéis ver el típico pub, cantina o bar de RPG en el que tendremos que conversar con todo el mundo si queremos obtener información. A la izquierda, el concurso de canto, uno de los momentos estelares del juego.

¿Música celestial? Dentro de la opción *Gallery* encontraremos un apartado llamado *Music* en el que podremos escuchar las composiciones cantadas de **Rhapsody** y observar la letra de las mismas. Al principio sólo contaremos con una canción (Someday), pero pronto irán apareciendo el resto hasta un total de nueve. La calidad de las composiciones, que han corrido a cargo de **Tenpei Sato**, no es excesiva, pero sirven a la perfección para convertir a **Rhapsody** en todo un musical de **Broadway**. La más simpática es Amazing Pirates.







Aquí tenéis una espléndida panorámica de la ciudad de Mothergreen. En este bullicioso escenario conoceréis a la bella e inaguantable Etoile Rosenqueen, antigua compañera de infancia de Cornet, que jugará un papel muy importante, negativa y positivamente, a lo largo del juego.







glosajón como japonés, gracias a la opción correspondiente. Respecto al argumento y guión, **Rhapsody** nos cuenta la bonita historia de Cornet, una muchachita de 16 años que es capaz de comunicarse con los muñecos y hacer que éstos cobren vida gracias a su trompeta mágica. Y eso será tan sólo el comienzo de la aventura, ya que pronto se verá envuelta en una cruzada por recuperar a su amado príncipe Ferdinand. Estos son los tres rasgos básicos que podrían definir a **Rhapsody**. Si profundizamos un poco nos encontraremos con un *RPG* excesivamente elemental,

Los pasajes musicales de ***Rhapsody*** *serán acompañados por la letra de la canción correspondiente. En inglés o japonés, según elijamos.*









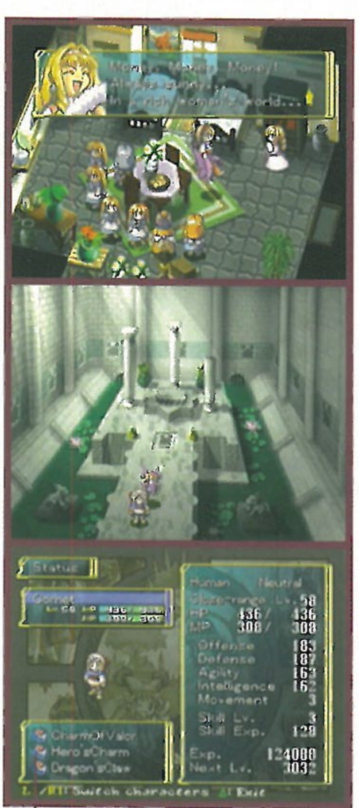


A la derecha tenemos a Marjoly y a sus tres esbirros a punto de aterrizar en el castillo de Marl y convertir al príncipe Ferdinand en una estatua de piedra.

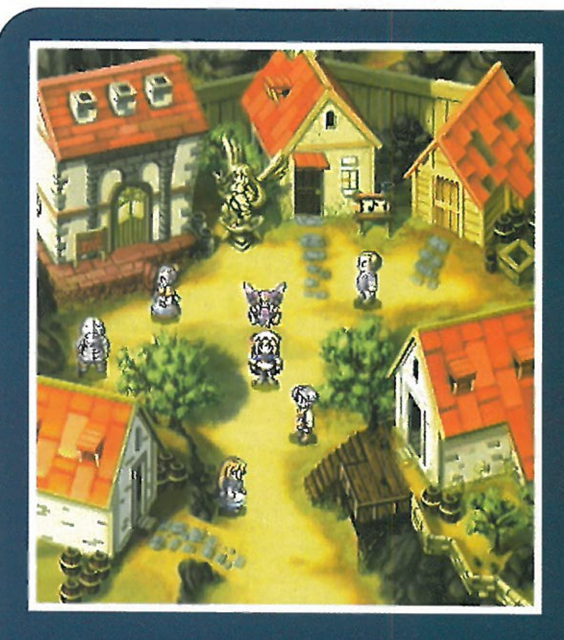




El reino de Marl. Este es el bonito mapa principal, y todos los escenarios que se irán abriendo a nuestro paso. A las 19 localizaciones que aparecen sobre este mapa hay que añadir Beauty Castle, la guarida de Marjoly y sus secuaces. Para viajar de un lado a otro de Marl tan sólo tendremos que posicionar el cursor sobre el punto elegido y seremos transportados automáticamente.



Como podéis ver en esta pantalla de status de Cornet, los menús de ***Rhapsody*** *son tan básicos y elementales como el resto del juego.*



muy, muy fácil y excesivamente corto (apenas nos durará 10 o 12 horas) en el que ni siquiera perderemos un solo combate. Y ya que hablamos de combates, os diré que estos son también excesivamente elementales, en perspectiva isométrica y con un desarrollo similar a FF Tactics o Vandal Hearts en los que fulminaremos a los enemigos con total impunidad. En contraste con la gran calidad de algunos escenarios se encuentran los laberintos y cuevas, que con un simple cambio de color repetirán hasta la sacie-

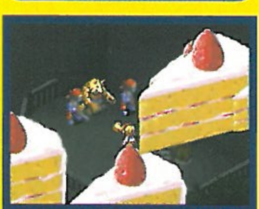
Al rico combate.

Los combates de RHAPSODY son de lo más básico que podemos encontrar en un *RPG*, y es más que posible que completemos el juego sin perder ni uno. Utilizan perspectiva isométrica y el popular sistema de cuadrículas. Lo único reseñable es la utilización de la trompeta de Cornet para animar a nuestro bando y el reclutamiento de puppets y enemigos.



Aquí tenéis el sencillo y básico menú que aparecerá en los combates de Rhapsody.





Cornet posee cinco hechizos mágicos. Para activarlos tendrá que utilizar Horn en sus muñecos.









Algunos enemigos nos preguntarán tras el combate si queremos hacernos con sus servicios.





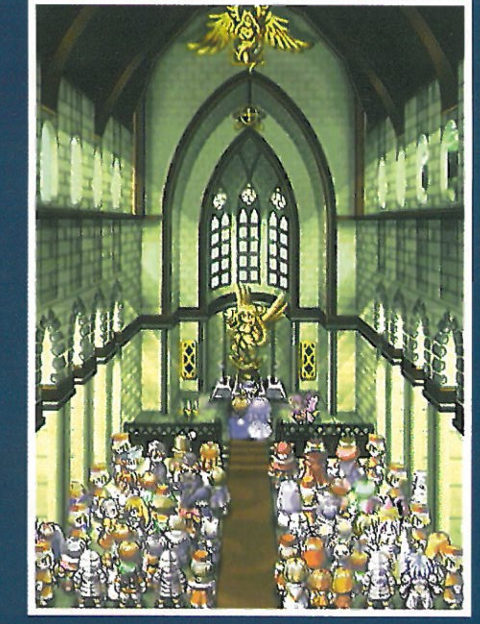








Para llegar al castillo de Frogburg, antes tendremos que acabar con estas desagradables criaturas y atravesar un sencillo laberinto.





dad el mismo esquema gráfico, dando cierta sensación de pobreza de recursos. Y si nos ponemos duros, hasta nos molestarán por su excesiva simplicidad algunos de los temas musicales cantados. Este es el balance general de RHAPSODY que en principio puede parecer negativo. Pero si os tengo que dar mi opinión personal, os diré que tiene algo que le hace especial, quizá su bonita historia, sus dosis de tragedia y comicidad y, por supuesto, algunos parajes de gran belleza plástica. Se deja jugar y en un par de sesiones se despide dejando un grato aunque fugaz recuerdo. Además tiene una completa y brillante galería de ilustraciones y un CD audio extra con 26 cortes. Por cierto, la segunda parte de este MARL OUKOKU NO NINGYOUHIME (LITTLE PRINCESS para los amigos) apareció el pasado 25 de Noviembre en **Japón**, ¿aparecerá en Occidente?

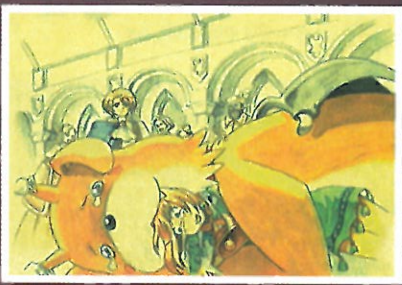


Desde la opción Gallery accederemos a una sobresaliente galería de 76 ilustraciones de **Rhapsody**.



















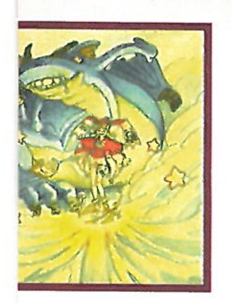




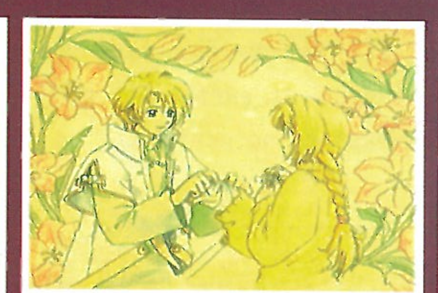




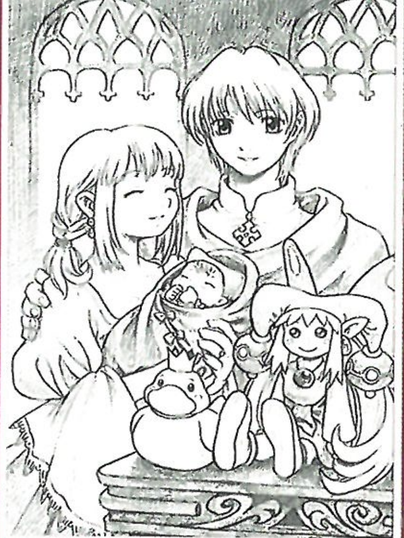




Galería de ilustraciones. Esta interesante opción nos dará la oportunidad de descubrir la importante labor de **Yoshiharu Nomura** a la hora de diseñar todos y cada uno de los personajes, enemigos y escenarios que aparecen en **RHAPSODY**. Al principio de la aventura tan sólo contaremos con seis ilustraciones, pero a medida que avancemos en el juego iremos consiguiendo muchas más. El total de ilustraciones asciende a 76 y he querido dedicar esta doble página en exclusiva para mostraros algunas de las más sobresalientes.







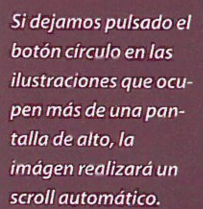


*El talento de **Yoshiharu Nomura** protagoniza cada una de las imágenes de la galería de ilustraciones de **RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE**. En ella encontraréis dibujos de todos los personajes, los enemigos, bocetos en blanco y negro y color, escenas de gran comicidad, las ilustraciones de la carátula japonesa del juego, posters, material promocional, trading cards...*









Si dejamos pulsado el botón círculo en las ilustraciones que ocupen más de una pantalla de alto, la imágen realizará un scroll automático.















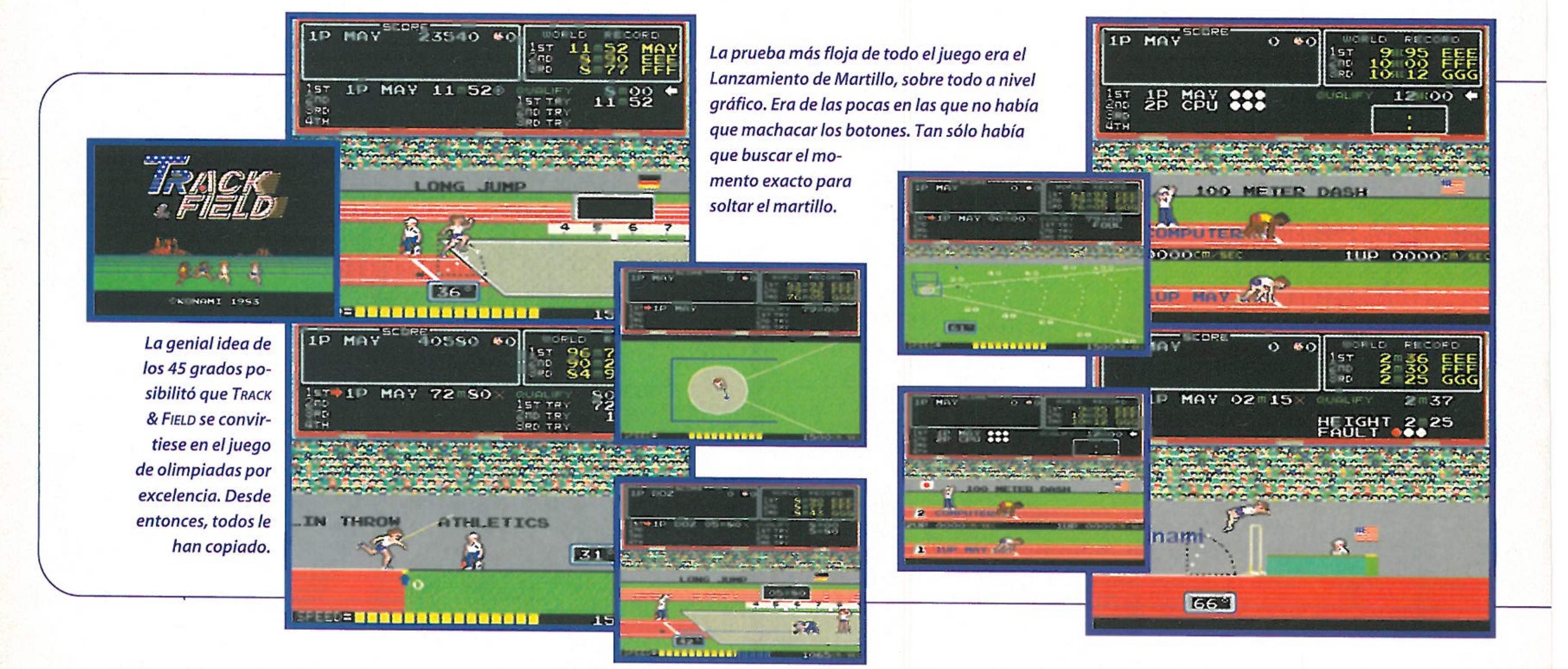
Coordinado por J.C. MAYERICK

AQUELLOS QUE SE HAYAN PREGUNTADO DE DONDE SURGIO LA IDEA DE UTILIZAR EL CONTROL DE GRADOS EN LOS JUEGOS DE OLIMPIADAS, ENCONTRARAN EN ESTA SECCION LA RESPUESTA. TRACK & FIELD E HYPERSPORTS, DOS JOYAS INTEMPORALES QUE SIGUEN CREANDO ESCUELA. DOS MAGNIFICAS COIN-OP QUE NO SON DIFICILES DE ENCONTRAR, AUN HOY, EN MUCHOS SALONES RECREATIVOS.

TRACK & FIELD
HYPER SPORTS



Aprovechando que el Pisuerga pasa por **Valladolid** y que en este mes de septiembre que nos ocupa se celebran las mitificadas olimpiadas, hemos decidido echar la vista atrás, diecisiete años nada menos, exactamente los que han transcurrido desde que a una genial compañía japonesa como KONAMI se le ocurriese programar TRACK & FIELD: «El juego de olimpiadas». Sentó las bases de un género que, de no haber sido por tan brillante idea, posiblemente no se habría ganado el aprecio de todo buen jugador que se precie. Uno puede tener cierta predilección por este o aquel género, pero siempre se tiene un hueco para un juego de estas características. TRACK & FIELD, de hecho, es lo más cercano a la práctica del deporte. Una mezcla de velocidad, resistencia, reflejos y precisión: velocidad y resistencia para obtener la máxima potencia en las carreras y aproximaciones a batida; reflejos para actuar en el momento exacto, y precisión para



La genial idea de los 45 grados posibilitó que TRACK & FIELD se convirtiese en el juego de olimpiadas por excelencia. Desde entonces, todos le han copiado.

La prueba más floja de todo el juego era el Lanzamiento de Martillo, sobre todo a nivel gráfico. Era de las pocas en las que no había que machacar los botones. Tan sólo había que buscar el momento exacto para soltar el martillo.



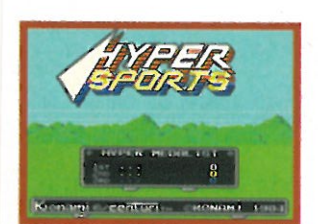
TRACK & FIELD

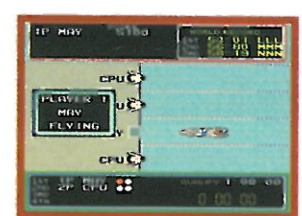
COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1983
GENERO	DEPORTIVO
PRUEBAS	6

SUPER Information

HYPER SPORTS

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1984
GENERO	DEPORTIVO
PRUEBAS	6

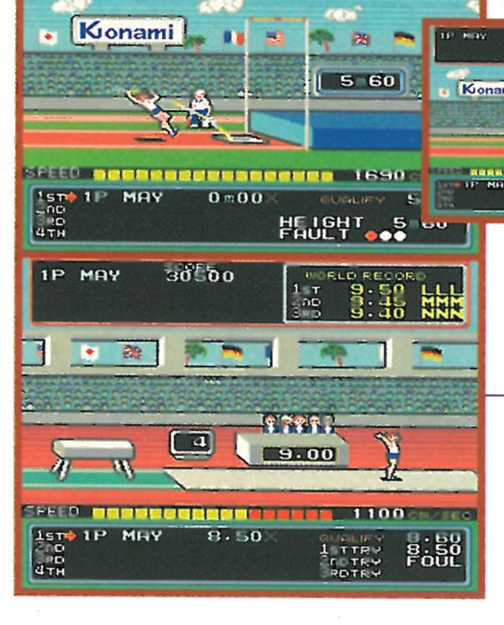








Hyper Sports contaba con pruebas en las que había que machacar los botones, como en Track & Field, aunque también incluía pruebas de habilidad como Tiro con Arco, Tiro al Plato o Salto de Potro.













obtener el mejor movimiento posible (los famosos 45 grados que todos ansiaban lograr). La misma precisión que KONAMI había logrado programando Track & Field, que un año después legó todas sus habilidades a un soberbio Hyper Sports, la continuación lógica de Track & Field (que también era conocido como Hyper Olimpics). Las similitudes entre ambas ***Coin-Op*** eran evidentes, de hecho ambas utilizaban la misma placa gobernada por un procesador ***Motorola 6809***, al que asistía un ***Z80*** de ZILOG para todo lo relacionado con la música y el sonido. Del mismo modo, ambos juegos contaban con idéntico número de pruebas, seis cada una, aunque todas ellas en especialidades bien diferentes. Track & Field nos acercaba a los 100 metros, salto de longitud, 110 metros vallas, salto de altura, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de martillo. Hyper Sports se decantaba por el triple salto, levantamiento de pesas, salto de potro, tiro al plato, salto con pértiga y tiro con arco. Quizás en Hyper Sports se apreciaba una cierta mejoría en los gráficos, aunque sin excesos, pues no en vano Track & Field apenas ocupaba 100K, por las casi 200K de Hyper Sports. Cifras que resultan imposibles hoy en día y que hace 17 años servían para programar juegos especialmente adictivos, con una jugabilidad que muchas ***Coin-Op*** modernas ansiarían sin ninguna duda.



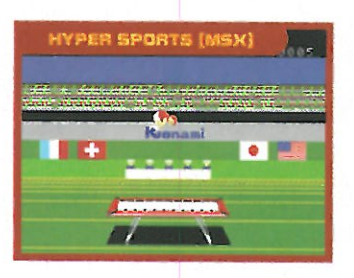
KONAMI'88

Con motivo de las olimpiadas de Seúl, KONAMI lanzó una nueva *Coin-Op* al estilo Track & Field que hacía un uso intensivo del *scaling*. Las pruebas, en su mayoría, estaban sacadas de Hyper Sports.



COMO CON CASI TODAS LAS COIN-OP DE KONAMI, TRACK & FIELD E HYPER SPORTS FUERON VERSIONADAS PARA MULTITUD DE PLATAFORMAS. SE OMITEN LAS VERSIONES MODERNAS PARA PLAYSTATION Y NINTENDO 64, CONOCIDAS COMO INTERNATIONAL TRACK & FIELD.



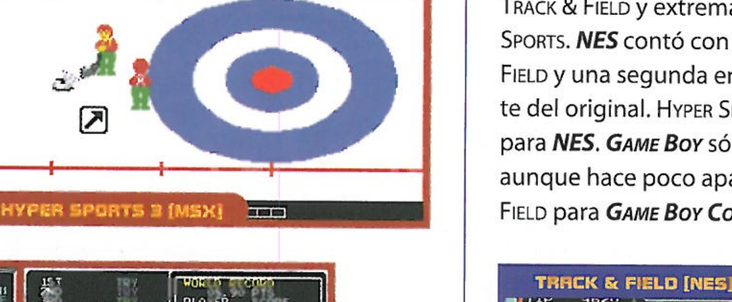








Entre las disciplinas que incluía Hyper Sports 3 en MSX se encontraba este curioso deporte que hace furor por tierras nórdicas.





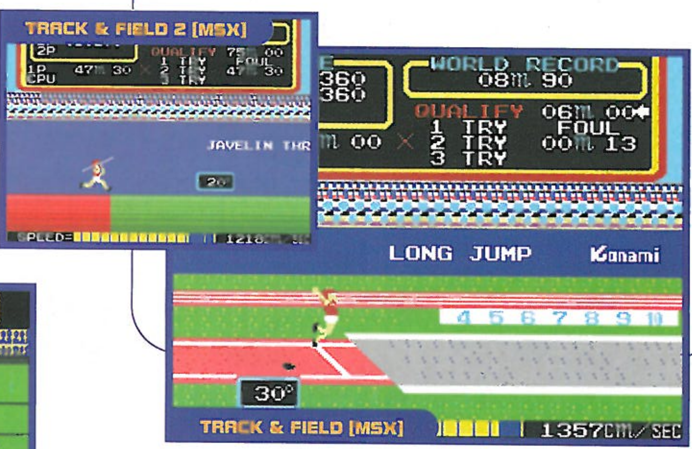


TRACK & FIELD HYPER SPORTS versiones

KONAMI posibilitó que los jóvenes de la época machacasen los botones de la *Coin-Op* en vez de... bueno, a lo que íbamos: las versiones. Tanto Track & Field como Hyper Sports fueron versionados para multitud de sistemas, aunque todos ellos se localizaron en el entorno de las consolas y los ordenadores de 8 *bits*. ***MSX***, por ejemplo, contó con tres títulos diferentes por cada ***Coin-Op***. ***ZX Spectrum***, ***Amstrad CPC*** y ***Commodore 64*** dispusieron de versiones muy pobres de Track & Field y extremadamente buenas de Hyper Sports. ***NES*** contó con la adaptación de Track & Field y una segunda entrega de éste muy diferente del original. Hyper Sports también se versionó para ***NES***. ***Game Boy*** sólo contó con Track & Field, aunque hace poco apareció International Track & Field para ***Game Boy Color***.



*Las versiones de Track & Field para **Amstrad CPC** y **ZX Spectrum** eran ridículas, pese a estar programadas en 1988.*



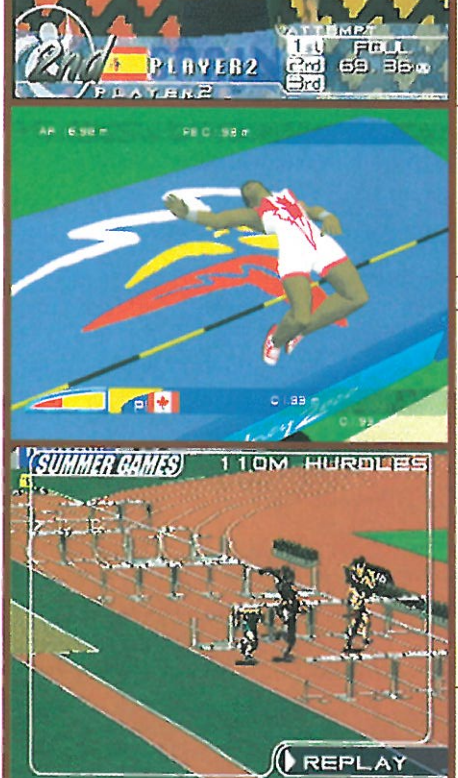


Coordinado por J. ITURRIOZ

CADA CUATRO AÑOS LLEGAN LAS OLIMPIADAS Y CON ELLAS UNA SUCESION DE TITULOS. DIFERENTES COMPAÑIAS HAN SIDO FIELES TANTO A **BARCELONA'92** COMO A **ATLANTA'96**. AUNQUE LA NUEVA CITA DE **SYDNEY** NO ES UNA EXCEPCION, ESTE MES QUEREMOS RECORDAR LOS DISTINTOS VIDEOJUEGOS QUE YA HAN HECHO HISTORIA.

Olimpiadas

Cuando la antorcha olímpica está a punto de iluminar **Sydney**, hemos querido hacer un homenaje a los diferentes videojuegos que han recreado las citas olímpicas. Esta trayectoria se inicia con las consolas de 8 *bits* y llega hasta los últimos soportes, sin olvidarse de las portátiles. El nacimiento de las consolas hizo que la primera olimpiada contemplada por las mismas fuera **Barcelona'92**, aunque antes aparecieron dos versiones de TRACK & FIELD para ***NES***. En ese momento las consolas de 8 *bits* eran las protagonistas ante la recién nacida ***MD***. Todas ellas tuvieron el honor de contar con algún juego de corte olímpico dentro de su catálogo. Así, los usuarios de ***NES*** pudieron disfrutar con TRACK & FIELD IN BARCELONA. La citada saga también contó con una versión para ***GB*** que incluso se permitio el lujo de añadir la natación a las pruebas del programa de ***NES***. Sin embargo, fue U.S. GOLD la compañía que logró la licencia oficial de la cita olímpica de 1992. Esta circuntancia le llevó a crear tres versiones de OLYMPIC GOLD, una para cada una de las consolas que SEGA tenía en el mercado en ese momento (***MD***, ***MS*** y ***GG***). La versión de ***MEGA DRIVE*** ofrecía un total de 7 pruebas repartidas entre atletismo, salto de trampolín, natación y tiro con arco. En el verano de 1993, y sin ninguna olimpiada a la vista, ACCOLADE se unió a la lista con SUMMER CHALLENGE, un juego que tuvo la virtud de abrir el abanico de disciplinas olímpicas hacia deportes como el piragüismo, el ciclismo en pista y la equitación. Hubo que esperar hasta la proximidad de **Atlanta'96** para que se reavivara este tipo de programas. En esta ocasión las grandes protagonistas fueron las entonces recién nacidas consolas de 32 *bits*. Lo que no cambiaron fueron las compañías programadoras, ya que, de nuevo, KONAMI y U.S. GOLD fueron las más activas, aunque también hay que tener en



*Inicialmente estos programas se limitaban a pruebas de atletismo. Sin embargo, han ido apareciendo otras disciplinas destacando las 15 pruebas de las versiones para **SATURN** y **PSX** de OLYMPIC SUMMER GAMES.*

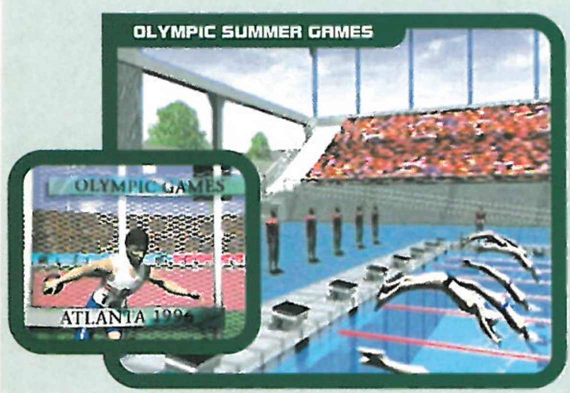
Atlanta 96. **La olimpiada de Atlanta supuso el debut olímpico de las consolas de 32 *bits*. Los vectores fueron los protagonistas de una nueva generación de programas. La licencia oficial volvió a recaer en U.S. GOLD creando un programa muy simple gráficamente. Por otra parte destacar la entrega de TRACK & FIELD para *PSX* y ATHLETE KINGS para *SATURN*.**

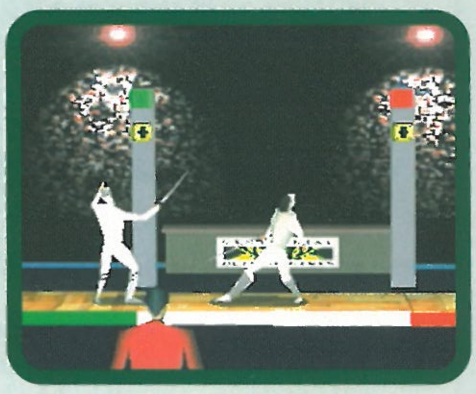










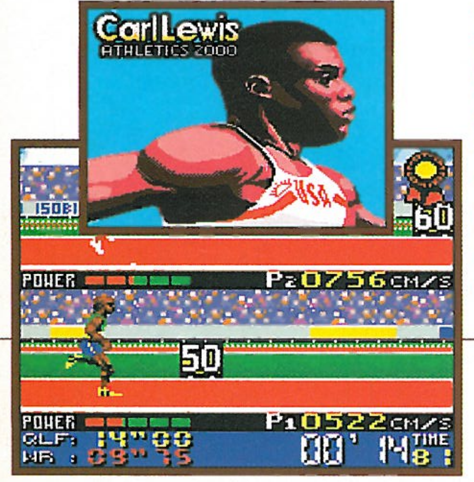





***Sydney 2000** será la tercera cita olímpica que millones de usuarios podrán recrear en sus consolas. Desde los comienzos, en **Barcelona'92**, pasando por la olimpiada de **Atlanta**, la evolución ha sido impresionante.*



s para recordar



*Además de SYDNEY'2000, los usuarios de **GAME BOY COLOR** cuentan con la nueva entrega de TRACK & FIELD así como con CARL LEWIS ATH. 2000.*



***NINTENDO 64**, además de la obligada versión de SYDNEY 2000, cuenta con la mejor versión de TRACK & FIELD aparecida para ningún sistema.*



La calidad técnica de ***Dreamcast*** *se pone de manifiesto en el programa oficial de* ***Sydney****. Además, cuenta con la versión de la recreativa* ***Virtua Athlete 2K****.*

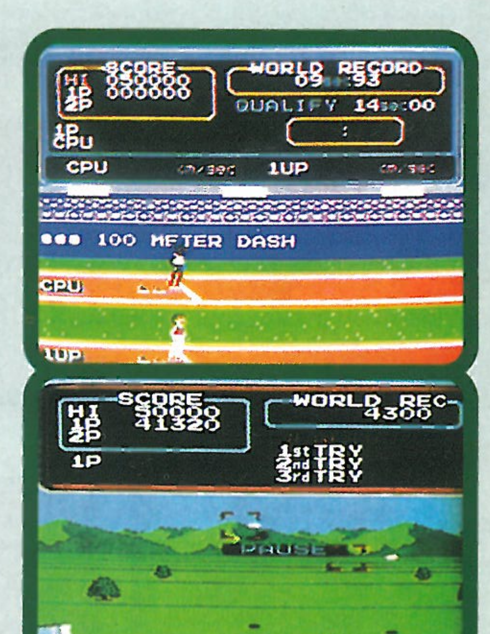
cuenta a SEGA. La primera siguió con su saga Track & Field con dos versiones: una para ***GB*** y otra para ***PSX***. Mientras que la versión para la portátil fue una simple reedición de la aparecida en el año 1992, la entrega para ***PSX*** (International Track & Field) supuso la introducción de los vectores en este género. Por su parte U.S. GOLD volvió a lograr la licencia oficial, lanzando 5 versiones de Olympic Summer Games (***GB***, ***MD***, ***SN***, ***PSX*** y ***SAT***). Las entregas para ***PSX*** y ***Saturn*** ofrecían 15 pruebas muy divertidas (con el debut de la halterofilia y la esgrima), aunque gráficamente resultaba excesivamente simple. Las versiones para ***MD*** y ***SN*** fueron bastante pobres, aunque hay que mencionar que supuso la única en su género para los usuarios de los 16 *bits* de NINTENDO. En cuanto a SEGA, convirtió su recreativa Decathlete para crear Athlete Kings, un programa con el que ***Saturn*** logro unir jugabilidad y calidad gráfica en 10 pruebas de atletismo.

Todos estos juegos constituyen historia dentro de los videojuegos, la cita de **Sydney** supone el presente y, a buen seguro, las próximas citas olímpicas también tendrán a los videojuegos como inseparables compañeros en un futuro más que prometedor.

Barcelona'92







U.S. GOLD y KONAMI a través de KEMCO, fueron las compañías que primero acudieron a la cita olímpica. La primera de ellas consiguió hacerse con la licencia oficial.





La versión olímpica de U.S. GOLD, Olympic Gold, se podía jugar en todas las consolas de SEGA de la época, las extintas *Master System*, *Mega Drive* y la portátil *Game Gear*.

JUEGO	SISTEMA	OLIMPIADA	COMPAÑIA	LICENCIA OFICIAL
TRACK & FIELD 1	NES	-	KONAMI	NO
TRACK & FIELD 2	NES	-	KONAMI	NO
TRACK & FIELD IN BARCELONA	NES	BARCELONA	KEMCO	NO
OLYMPIC GOLD	MD GG MS	BARCELONA	US. GOLD	SI
TRACK & FIELD	GB	BARCELONA	KONAMI	NO
SUMMER CHALLENGE	MD	-	ACCOLADE	NO
OLYMPIC SUMMER GAMES	SNES GB MD PSX SAT	ATLANTA	US. GOLD	SI
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	GB PSX	ATLANTA	KONAMI	NO
ATHLETE KINGS	SAT	ATLANTA	SEGA	NO




SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS
RIÑONERA DE REGALO
SUPERJUEGOS
AQUI ESTAN CRASH BANDICOOT 3.
LLEGA LA HORA DE VAGRANT STORY
METAL GEAR SOLID
¡¡ALTA TENSION!!

Línea Directa

Coordinado por **DOC**

Se acabó el verano, las vacaciones y, poco a poco, el calorcito... ¡Qué mejor excusa para quedarse en casita jugando a la consola! Bueno, bueno, algunos de vosotros aún tenéis que recuperar ciertas asignaturas, así que, entre lección y lección, a leer mi magnífica sección.

Enviad las preguntas a **doc.superjuegos@grupo-zeta.es** o a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

R.E. PROJECT X

¿Qué tal «cacho perros»? ¿Hay mamporros en la redacción por jugar a la ***PS2***? Bueno, bueno, ahí van mis preguntas:

1) ¿Qué ocurre con ELECTRONIC ARTS, que no trabaja para ***DREAMCAST***?

2) ¿Para cuándo THE LOST WORLD y EMERGENCY CALL AMBULANCE para ***DREAMCAST***?

3) ¿Sabes algo sobre RESIDENT EVIL: PROJECT X?

4) ¿Es verdad que SEGA se centrará en los recreativos y que ***DC*** será su última consola?

Rubén Cano Delgado, Baza (Granada).

Pues ya ves, aquí, «perreando». Ya te digo si hay mamporros. A ver, a responder:

1) Se desconoce un motivo concreto, simplemente EA no ha apoyado a la consola de SEGA.

2) Al parecer, cada uno de los títulos de ***NAOMI*** o ***MODEL 3*** será convertido a ***DC***, pero de fechas de salida aún no se sabe nada.

3) Es el nombre preliminar para el nuevo R.E., y se rumorea que aparecerá para ***PLAYSTATION 2***.

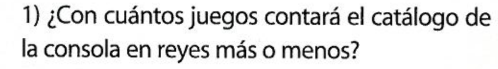
4) Lo único serio que SEGA se planteó hace poco es dejar de traer sus recreativas a **Europa**, pero recapacitaron y descartaron la idea.





MAS PLAYSTATION 2

Hola Doc, Me llamo Alfonso y tengo unas preguntillas sobre ***PS2***:



1) ¿Con cuántos juegos contará el catálogo de la consola en reyes más o menos?

2) ¿Se sabe algo del futuro RESIDENT EVIL de ***PS2***?

3) ¿Para cuándo saldrá THE GETAWAY?

4) ¿Qué es *Ethernet*?

5) ¿Se sabe el precio definitivo en **Europa**?

Alfonso Iglesias, Madrid



Qué tal, Alfonso. Vamos allá:

1) Calcula que casi todos los que os hemos presentado en nuestro suplemento (a excepción de los más extraños, claro).

2) Sólo se rumorea que se llamará R.E. PROJECT X.

3) Se supone que poco después del lanzamiento de la consola en **Europa**.

4) *Ethernet* es el protocolo más común entre ordenadores conectados a una red de area local.

5) Por si no lo has leído en la sección de noticias, nada menos que 74.900 pesetazas.

TERMOMETRO

CALIENTE

MICROSOFT ha confirmado que sorprenderá en el **ECTS** con novedades sobre ***X-BOX***.

TEMPLADO

Un mes más, los títulos de ***PS2*** aparecen con cuentagotas. Esperemos que sea culpa del verano.

FRIO

Ni en nuestras peores previsiones el precio de ***PLAYSTATION 2*** se acercaba al que finalmente se ha impuesto.

Pocas horas antes del cierre de edición de este número, h
nombre prácticamente final del proyecto Dolphin: «Nint



INTERNET Y CONSOLAS

¿Qué tal pequeño saltamontes? Tengo de nuevo más dudas:

1) ¿Qué nuevas incorporaciones tendrá QUAKE 3 ARENA de ***DREAMCAST*** con respecto al de ***PC***?

2) ¿Por qué han decidido sacar ***PSONE*** llevando ***PSX*** tantos años en el mercado?

3) ¿Se podrá jugar fluidamente a los próximos juegos de ***DC*** vía **Internet**?

4) ¿De cuantos *Kbps* será el próximo *modem* de ***PLAYSTATION 2***?

Rafael Muñoz, Jaén

Pues pegando unos saltos... pero voy a dejar de saltar para responderte:

1) Por ahora sólo han confirmado que tendrá nuevos escenarios.

2) Vaya hombre, toda la vida quejándonos porque nunca sacan los cacharros de **Japón** en **España**, y ahora que los sacan, tú vas y te quejas...

3) Si el protocolo utilizado es similar al de títulos de ***PC*** como QUAKE 3 o UNREAL TOURNAMENT, no habrá problemas de ningún tipo.

4) Como es lógico, 56 *Kbps*.

DOLPHIN VS PS2

Hola Doc. Quería que me resolvieras unas dudas que tengo:

1) Me gustaría saber si con las consolas de nueva generación (***PS2***, ***DREAMCAST***, ***DOLPHIN***) se puede utilizar la famosa tarifa plana.

2) ¿Es verdad que ***DOLPHIN*** es un 33% más potente que ***PLAYSTATION 2***?

3) ¿Cuándo saldrá el disco duro de ***PLAYSTATION 2*** en **España**? ¿A qué precio?

4) ¿Qué juegos sugieres que me compre de ***PLAYSTATION 2*** cuando salga?

Jon Alain (vía e-mail)

Qué tal, Jon. A ver si consigo resolver todas tus dudas con éxito:

1) Con ***DREAMCAST*** está claro que no, ya que el número de tlf. al que hay que conectarse no puedes elegirlo tú, sino que viene en el CD.

2) Hombre, aún se desconoce su potencia exacta o el porcentaje por el cual supera al *hardware* de ***PLAYSTATION 2***, pero lo que está claro es que será más potente (si no lo es, NINTENDO va a meter la pata hasta el fondo, ¿no crees?).

3) Si este mes acabamos de descubrir el precio de la consola (nada aproximado al esperado) y la fecha exacta de salida, imagínate lo difícil que será contestar esta pregunta cuando ni en **Japón** ha salido el cacharro.

4) Hombre, a estas alturas yo lo tengo bastante claro. Los primeros que compraré serán TEKKEN TAG TOURNAMENT, DEAD OR ALIVE 2 y RIDGE RACER V.





CARTA DEL MES

Colegas de SUPER JUEGOS:

Muchas, muchas felicidades por haber llegado al nº 100, con una arrolladora simpatía, profesionalidad e ilusión que, diría, aumentan mes tras mes. Y no nos deis las gracias a los miles de lectores que tenéis, no. Gracias A VOSOTROS. Yo ya no se que haría sin mi cita mensual con vosotros, y somos muchísimos los que, desde el «veintipico» de cada mes, rondamos el kiosko buscando el número nuevo de esta grandiosa publicación. Me informáis, me recomendáis juegos, me avanzáis títulos y ¡hasta me hacéis reir! Lo que más mérito tiene es que se podría decir que me he criado con vosotros en esto de los videojuegos, porque os sigo desde el número 1, cuando tenía 11 años, y me siento realmente orgulloso de vuestra publicación. Como mínimo, os deseo 1000 números más llenos de alegrías, risas... y buenos juegos, claro. Gracias.

Sergio Díaz, Málaga.

...mos descubierto el ...ado Game Cube»



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Raquel de Acclaim** — EL CHAMPIÑON NASAL
2. **The Elf-ogoso-bón** — EL MACISTE DAÑO
3. **Antonio y Arturo** — LOS LECTORES FIELES
4. **Ixa y Ana** — SUPERJUEGOS ON LINE
5. **El culo de Javi** — EL MUSSOLINI FUERTECITO

Menos caña mutua, y más ataques contra mí

Hola guapetón. ¿Cómo lo has pasado estas vacaciones? No respondes a mis llamadas, no me escribes, no siento tu calor... ¿Acaso has sido abducido por un perrito caliente? Yo ya he regresado de ***Málaga*** *por causas mayores. Parece ser que el simio de* ***MOONLIGHT*** *se enteró que yo estaba por su tierra y fui sometido a su acoso constante. Es una pena que «ello» únicamente aspire a ligar con Leticia Sabater, muy al contrario que yo, ya que a mi paso las féminas caen rendidas a mis pies. ¡Toma nota calvorotas! Antes de ir al meollo de las preguntas quiero recordarle a Petrol que tiene una cita pendiente con el neurólogo (el mismo que en su día trató al Yeti) para una lobotomía. Mis preguntas:*

1) Rosario-Rosendo-Rosaura. ¿Qué son? ¿3 redactores en 1? ¿1 redactor en 3? ¿Cuántos cambios de sexo ha sufrido?

2) ¿Cuáles de las chicas que hay habitualmente en la redacción te han tirado los trastos alguna vez?

3) ¿Qué me puedes contar de ese nuevo fichaje llamado ***MARIO AMOR****? ¿Cuál es su pasado?*

4) Ahora que el culo de ***Javi*** *no está, ¿quién fue el afortunado/a de vérselo?*

5) ¿Qué hay que hacer para ocupar el Nº1 del Top?

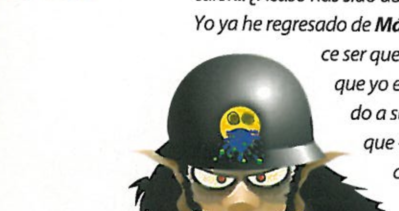
6) ¿Qué opinas de las nuevas plataformas de ***NEMESIS****? ¿Ha dejado de trabajar en La Ostra Azul?*

7) ¿A cuáles de tus necios meterías en ***EL BUS*** *para librarte de ellos una temporada?*

*8) ¿****DE LUCAR*** *ha finalizado ya las obras de su casa? Me despido, te dejo un dibujo para que veas lo que es arte. Es mi aniversario, en esta semana se cumplen 4 años desde que toda* ***España*** *y parte de Júpiter suspiraron por mi cuerpo serrano. Uno para Todas y Todas para Uno. Escribidme a dolfydj@hotmail.com.*

P.D. ***SUPERGOLFO****, benditas sean tus neuronas sin estrenar.*

Adolfo Pérez (Madrid)



ADOLFO, sé que desde que Mrs. Potato se fugó con un transportista de cañerías, tu *bul* está más lleno que una boca de metro en hora punta. Pero contente, que yo no soy de los tuyos. Y deberías desmitificar a los perritos calientes. No son más que salchichas, aunque tú las uses como supositorios para garrapiñar tus almorranas. Ya sé que está chungo, pero yo probaría a buscar a otra del sexo opuesto que reconduzca tu inmadurez. Los problemas con las mujeres no se solucionan con el culo. En fin, doy la enhorabuena a Málaga por librarse de ti, y mando un coscorrón a **MOONLIGHT** por haberte obligado a volver. Por cierto, desde aquí os insto a dejar el insulto mutuo, que ya me aburro. Podéis hacer algún comentario, pero darme caña, que últimamente bostezo demasiado. Sigo. Las féminas caen rendidas a tus pies, sin duda, en cambio, en mi caso caen rendidas a mi cintura, que mola más. Podría decirte que se caen por tu olor, por tu tinte de pelo o por tu cara de mejillón, pero me abstengo y te remito a tu espejo (qué feo es el «jodío»).

1) Son las personalidades de **OSCAR «PREDATOR»**, de **SUPER JUEGOS ON LINE**. Eso sí, ahora el tío se cortó las melenas y parece una persona. Sigue estando zumbado, tiene una novia esquizofrénica que moja con una pistola de agua a la gente, pero ya casi hasta le aceptamos que venga a desayunar y hable.

2) Pues todas, y **Tomás**, el director de arte, que está atravesando la crisis de los 40, y pretende también atravesar a todo lo que se ponga por delante. También últimamente sufro a **IXA** y **ANA**, de **SUPER JUEGOS ON LINE**, que no paran de pellizcarme y tocarme el culete.

3) **MARIO AMOR** comenzó siendo un representante de chandals, aunque ahora lo es de pantalones cortos y de pelo en pierna artificial.

4) El W.C.... y aún se está quejando...

5) Si te tiras desde **Montjuic** en patines y con los ojos vendados, y me donas todas tus posesiones, te pongo dos meses seguidos.

6) Pues no, sigue llevando sus Adidas Escayolator, que rivalizan en fosforescencia con los faros de un coche de rally.

7) A ninguno, que se joroben en sus casas.

8) Ahora faltan las de su cuerpo. «Talego Dolfy».

GOLFOMENSAJES

Petrol. En efecto, Jonathan dibuja que te cagas, aunque no se le reconozca tanto. Tus dibujos los guardo. Me dice que le escribáis a: Alejandro Garcés Silva, Avda. Ricardo Capella 51, 46210 Picanya (Valencia). Insultadle.

Nico y Seba. Hacen un llamamiento... «Los necios unidos jamás serán vencidos». Menos insultarse entre vosotros y más caña contra mí. A ver si les hacéis caso, mamaroñas.

Er Farfolla. Bienvenido. Mola tu carta, pero prefiero que me insultes a mí. Por cierto, ir mandándome fotos del verano, que pronto haré un especial y ya tengo algunas potentes.

Aquitepilloaquitemato y Gases. A ver si estas vacaciones aprendéis a hacer algo provechoso con vuestras vidas, como el suicidio. Las fotos las guardo para el especial que he dicho antes, en el que seréis apaleados.

María Bernal. Bienvenida, guardo tu dibujo... Manda urgente foto en bikini.

Abel Granados. «Mu shulo» tu dibujo de Go Go ACKMAN, también lo guardo para ulteriores ocasiones.

Eduardo Llera. Le pasé tus preguntas a Doc y me quedé con el dibujo.

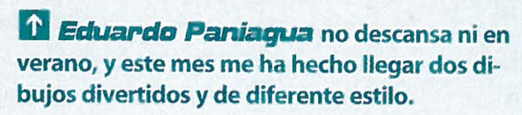
Princess Baby. Te perdoné el mes pasado. Ya te pedí muchas veces las fotos, pero si puedes mándame un poco de whisky para poder soportarlas mejor. Eso sí, especifica cuál quieres y cuál no quieres que ponga.

Remind me later. Pues sí macho, pero desengáñate, la tengo loca. Quiere que le escribáis a rand_@mixmail.com.

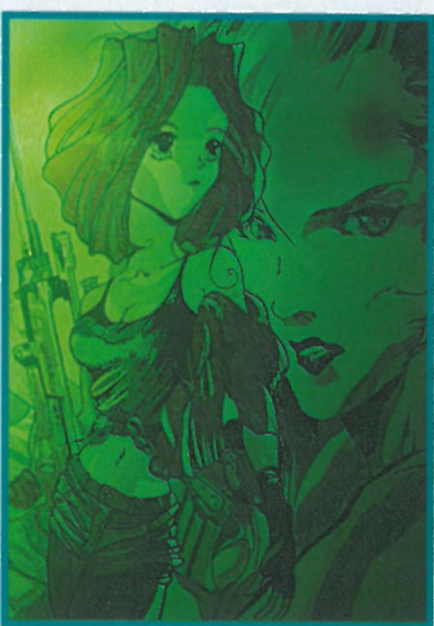
Y al resto... No he podido abrir todas las cartas, el mes que viene me pongo al día.

La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos



Eduardo Paniagua no descansa ni en verano, y este mes me ha hecho llegar dos dibujos divertidos y de diferente estilo.

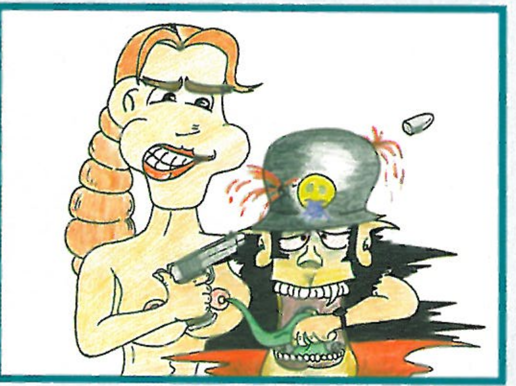


Pablo Bellas piratea los dibujos de Metal Gear Solid y me envía a traves de correo electrónico su creacción. No está mal.

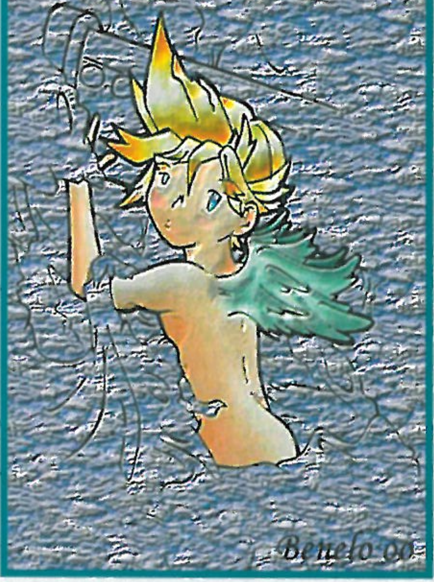




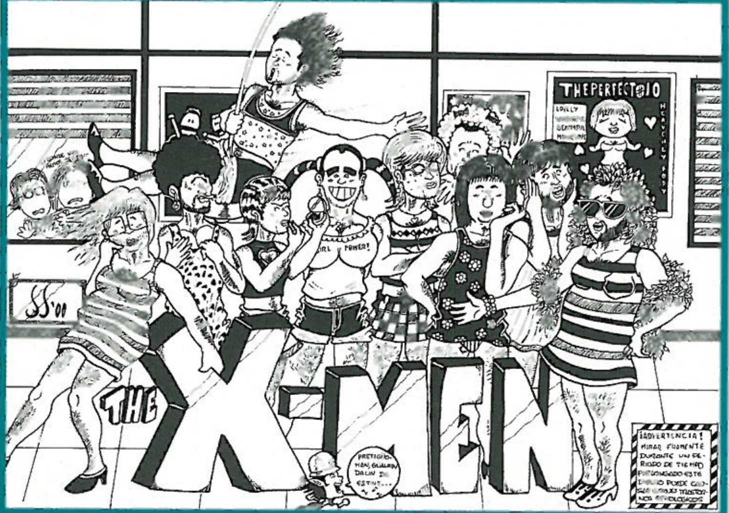
Laura Pérez Seguer retoma con inusitada furia su cita mensual con todos nosotros, y aquí demuestra una vez más que se encuentra en perfecto estado creativo. Y eso que vosotros lo veis a tamaño pequeñito... En fin Laurita, no te olvides de nosotros o te corto las piernas a la altura de la ingle.



Antonio Carbajo hace realidad los sueños de muchos de vosotros en este dibujo. Un poco feo, pero la intención es mala, que es lo que realmente cuenta.



Pedro Gonzañez ve publicado su dibujo de angelote gay... No sé yo si agacharme...



Jorge J. Reyes nos está obligando a incluir alguna de sus tiras cómicas en cada número de la revista. Jorge, atento a próximos números que igual te llevas una sorpresa.



Eduardo de nuevo. Y se nota que conoce a la perfección las inclinaciones de nuestro Nemesis.

dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

LO MEJOR PARA LAS VACACIONES

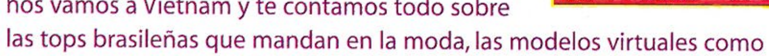


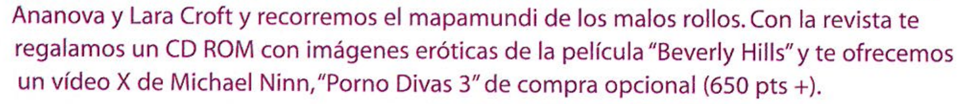
Todos los destinos en el número de septiembre de VIAJAR

Agroturismo, ruinas prehistóricas, calas y playas, puertos de pescadores y pueblos con encanto, las mejores direcciones para degustar su rica gastronomía y una completa guía práctica con las direcciones que debes apuntar en tu agenda. Este es el menú que VIAJAR te ofrece en septiembre para que disfrutes de Menorca, la orilla más plácida del Mediterráneo. Este mes, además, la revista viene cargada con 168 páginas de información a la última con los destinos más de moda para este otoño: Copenhague en un recorrido mágico de 48 horas; el top 10 de Australia, con una decena de citas olímpicas en el país de los Juegos; castillos y palacios con mucho estilo en Teruel; hoteles musicales en Viena; un crucero gastronómico por Polinesia para despertar los cinco sentidos; comparativas de viajes a Vietnam, Cracovia y Madeira; el Sahara en 4x4; un informe sobre viajes para minusválidos; y, como siempre, un viaje gratis para dos personas a Túnez con el Test Geográfico.
En VIAJAR, viajamos primero para informarte mejor.



¿Qué les gusta a ellas en la cama?

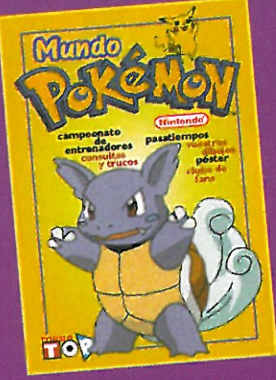




PRIMERA LINEA te invita a conocer sin tapujos la sexualidad de las españolas. El Conseguidor sigue sorteando noches de pasión en las que podrás hacer realidad tus fantasías. Este mes te contamos la fiesta del primer ganador con su covergirl favorita. También hablamos con George Clooney, con Moby, Lucy Liu y Saint Etienne, nos vamos a Vietnam y te contamos todo sobre las tops brasileñas que mandan en la moda, las modelos virtuales como Ananova y Lara Croft y recorremos el mapamundi de los malos rollos. Con la revista te regalamos un CD ROM con imágenes eróticas de la película "Beverly Hills" y te ofrecemos un vídeo X de Michael Ninn, "Porno Divas 3" de compra opcional (650 pts +).



Mega Top te regala el CD Rom de Mortadelo y Filemón "El sulfato atómico"





Para que disfrutes con las peripecias de los alocados agentes, que han sido elegidos mascotas de la Vuelta Ciclista a España 2000, MEGATOP también te obsequia con tres cromos metalizados de la película de animación Titan A.E. y un póster-álbum de la misma. En la revista, te descubrimos el nuevo grupo de chicas que arrasarán con su música: las británicas Girl Thing. Entrevistamos a Alejandro Sanz, te explicamos la gira española de Enrique Iglesias y los secretos de la relación entre Britney Spears y Justin, de N'SYNC. Por si fuera poco, te presentamos el material escolar más moderno y los atletas que destacarán en los Juegos Olímpicos de Sydney. MEGATOP te ofrece también el chollo del mes: descuentos para que puedas ver la exposición Mundo Pokémon 2000 en el Parque de Atracciones de Madrid. Y, como cada mes, el suplemento de 16 páginas Mundo Pokémon.

MAN Especial Caribeñas 2000. Las fotos y el vídeo



Las chicas más sexys y refrescantes del Caribe sólo podrás encontrarlas este mes de septiembre en MAN, en un reportaje de 34 páginas, más portada y desplegable interior, que pone al rojo vivo el número. Por no hablar del vídeo, que recoge en 30 minutos aquellos momentos divertidos, sensuales y con más buen rollo protagonizados por nuestras amigas venezolanas en el archipiélago de Los Roques. Y además entrevistas superexclusivas con Alejandro Sanz, Elmore Leonard (el escritor norteamericano de novela negra que tanto inspira a Tarantino), Joaquín Cortés (el gitano de verde luna), Gaizka Mendieta, Kevin Bacon (que estrena El hombre sin sombra), Lorena Bernal, Tyra Banks (que ahora va de camarera explosiva) y con Nek. Y para redondear el número, tres reportajes: uno sobre el fetichismo, otro en torno a las tendencias más impactantes de este otoño invierno, y el tercero, sobre lo último en moda vaquera.

Lucha por el Maillot Amarillo con el CD Rom que te regala CNR



Ahora puedes crear tu propio Giro o Tour y competir contra los mejores equipos del mundo gracias a 'Vuelta Ciclista 2000', uno de los mejores juegos interactivos de ciclismo del mercado. Podrás configurar carreras de hasta 30 etapas, de montaña, planas o contrarreloj, con sus caídas, abandonos y avituallamiento. Se pueden variar las condiciones metorológicas, el número y las características de los competidores... Hasta es posible elegir entre varios ángulos de cámara.



Además, en el número de septiembre de CNR desvelamos por qué hombres y mujeres somos tan diferentes y cómo afecta esto a nuestras relaciones, qué atletas tienen más posibilidades en Sidney'00, cómo solucionar problemas habituales con el PC y cómo afectará la revolución MP3 a la industria discográfica. Y no sólo eso. También contamos cómo hacer los mejores zumos de frutas y verduras, cuáles son las claves de los modelos de coche más vendidos y seleccionamos los más sorprendentes vehículos sin motor, artilugios para hacer deporte y mucho más.

Las regrabadoras más rápidas del mercado



Las vacaciones estivales están dando sus últimos coletazos, y en PC PLUS te hemos preparado toda una colección de interesantes pruebas comparativas. Entre ellas, destaca especialmente la dedicada a los últimos modelos de regrabadoras, en la que podrás encontrar las unidades más rápidas y elegir la que más te guste. Además, también te ofrecemos una revisión de los mejores Asistentes Digitales Personales, Escáneres planos y programas de protección antivirus. A esto hay que añadir una primera toma de contacto con el nuevo procesador de AMD, el Duron 700 MHz. Como de costumbre, también presentamos más de 20 páginas con análisis de productos de hardware y software. Acer TravelMate 514 TE, Sony Mavica MVC-FD85, Maxtor Diamond Max 60 GB o la tarjeta gráfica Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB son algunos de los títulos más destacados en este apartado. ¿Todavía no conoces la colección de siete libros de Internet Guía rápida, avalados por Terra, que cada mes se regalan con PC PLUS? Consíguelos antes de que se agoten. Por si fuera poco, también obtendrás un SuperCD exclusivo con acceso gratuito a Internet con Terra, así como toda una serie de interesantes programas.



LO MEJOR PARA LAS VACACIONES



c/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08
http://www.chollogames.es

UPS Entrega en 24-48 horas

GAMEBOY, LYNX, NES, N64, SNES, MASTER SYSTEM, DREAMCAST, GAME GEAR, NEC, WONDERSWAN, MEGADRIVE, NEO GEO, ATARI

MAS DE 3000 REFERENCIAS EN STOCK PARA TODAS LAS CONSOLAS EXISTENTES

Solicita nuestra lista el Teléfono 91 523 23 93, o si lo prefieres consulta nuestra WEB: www.chollogames.es

PSX (USA) RPG EN INGLES

STOCK LIMITADO

CHRONOCROSS	DISPONIBLE
VALKYRIE PROFILE	DISPONIBLE
PARASITE EVE	11.900
LEGEND OF MANA	12.900
TACTICS OGRE	14.900
SHADOW TOWER	11.900
FINAL FANTASY TACTICS	16.900
TALES OF DESTINY	13.900
PERSONA	13.900
SAGA FRONTIER	11.900
LEGEND OF DRAGOON	DISPONIBLE
STAR OCEAN 2	8.900
CHOCOBO DUNGEON 2	12.900
WILD ARMS 2	12.900
JADE COCOON	3.900
MONSTER RANCHER	6.900
CLOCK TOWER 2	8.900
THOUSAND ARMS	12.900
BEYOND THE BEYOND	12.900
VANGUARD BANDITS	DISPONIBLE
ECHO NIGHT	11.900
BRINGANDINE	12.900
MUSHASHIDEN	11.900
XENOGEARS	14.900
FINAL FANTASY ANTOLOGIA	16.900
ALUNDRA 2	12.900
FRONT MISSION 3	13.900
LEGAIA	3.900
OGRE BATTLE	12.900
RHAPSODY	13.900
DIGIMON WORLD	12.900
KOUDELKA (INGLES)	13.900

SUPER NINTENDO

STOCK DE JUEGOS NUEVOS

ZELDA	4.000
SUPER MARIO KART	3.500
ALADIN	3.000
SUPER METROID	3.500
LOS PITUFOS	3.000
DONKEY KONG COUNTRY	3.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	3.500
DONKEY KONG COUNTRY 3	4.000
SUPER STREET FIGHTER	3.000
SUPERTENNIS	2.500
OBELIX	3.500
SUPER MARIO WORLD 2	3.500
TINTIN	3.000
PINOCHO	4.000
KIRBY DREAM CURSE	3.500
TOY STORY	4.000
TERRANIGMA	5.000
UNIRALLY	2.500
WINTER GOLD	3.000
LOS PITUFOS 2	3.500
LUFIA	5.000
LIBRO DE LA SELVA	3.500
LUCKY LUKE	3.500
STAR WARS	3.000
MICKEY & MINNIE	3.000
SUPER PUNCH OUT	3.500
GHOULS'N GHOST	3.000
SUPER PIMBALL	3.000
TETRIS + DR. MARIO	3.500
SECRET OF EVERMORE	3.500
DONALD MAUI MALLARD	4.000
KIRBY'S GHOST TRAP	3.000
KIRBY'S FUN PACK	3.500
STREET FIGHTER ALPHA 2	4.000
NIGEL MANSELL	3.500
TIMON & PUMBA	4.000

CONSOLAS

MEGACD	6.900
MEGACD JAP + ADTADOR PAL	24.900
NEO GEO CART. JAP. A 220V	45.000
NEO GEO CD CARGA F.	49.900
NEO GEO CD JAP A 220V	45.000
PC ENGINE GT	59.900
PC ENGINE GT (S/C S/A)	48.000
PLAYDIA (NUEVA) + ULTRAMAN	50.000
SUPER NES PALANCAS	10.900
SUPERNINTENDO	4.900
TURBOGRAFX (NUEVA,+JUEGO)	15.900
3DO (GOLDSTAR)+LOTE JUEGOS	3.500
NES MULTISISTEMA	8.900
NES	5.900
MEGADRIVE	3.900
ATARI LYNX+DOS JUEGOS+AC	15.900
ORDENADOR AMSTRAD	7.900
ORDENADOR ZX SPECTRUM +LOTE JUEGOS	12.900

MODIFICACION MULTISISTEMA PSX, SEGA SATURN, SUPERNES, DREAMCAST

SATURN IMPORTACION

3 X 3 EYES	6.900
ACTION REPLAY	5.900
ANARCHY IN THE NIPPON	4.900
ASTAL	6.900
BAKURETSU HUNTER	5.900
BATTLE MONSTERS	2.900
CAN CAN BUNNY	8.900
CAPCOM GENERATION 3	5.900
CAPCOM GENERATION 4	7.900
CLEOPATRA FORTUNE	5.900
COLUMNS ARCADE COLLECTION	5.900
DAEDALUS	1.900
DEEP FEAR	7.900
DENSHA DE GO EX	4.900
DIGITAL ANGEL	3.900
DRACULA X	10.900
DRAGON FORCE 2	11.900
DRIFT KING 97	4.900
EVANGELION	5.900
EVANGELION DIGITAL CARD	5.900
EVANGELION ILUSTRATIONS	9.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.900
EVANGELION SECOND IMPRESSION	5.900
FALCOM CLASSICS 2	7.900
FATAL FURY 3	4.900
FINAL FIGHT REVENGE	13.900
GREATEST NINE	1.000
GUNDAM	3.900
HAKAIDER	3.900
HOUSE OF DEAD	8.900
HOKUNOKEN	8.900
IMAGEFIGHT & MULTIPLY	6.900
K1 ARENA FIGHTERS	1.900
KING OF SPIRITS	2.900
KING OF SPIRITS 2	5.900
KING OF FIGHTERS 97	8.900
LAYER SECTION 2	5.900
LUNAR	6.900
MACROSS	7.900
MANSION ALMAS JAP.	1.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	7.900
MICKEY + QUACKSHOT	5.900
OUTLAWS OF LOST DINASTY	2.900
POCKET FIGHTER	7.900
SAILOR MOON SUPER S	9.900
SENGOKU ACE	5.900
SLAYER ROYAL	7.900
SLAYER ROYAL 2	9.900
SOL DIVIDE	5.900
STREET FIGHTER COLLECTION	5.900
STREET FIGHTER THE MOVIE	6.900
STREET FIGHTER ZERO 3	12.900
STRIKERS 1945 2	7.900
TIGER PLUS	4.900
TOKIMEKI	4.900
TOKIMEKI DRAMA VOL 1	4.900
TOKIMEKI PUZZLE	5.900
VAMPIRE HUNTER	3.900
VAMPIRE SAVIOR	8.900
VIRTUA COP	1.900
VIRTUA FIGHTER 2	1.900
VIRTUA VOLLEYBALL	5.900
VIRUS	5.900
WAKU WAKU 7	6.900
WINTER HEAT	5.900
XMEN VS STREET FIGHTER + RAM	9.900
X-MEN VS STREET FIGHTER S/RAM	7.900

NEOGEO POCKET COLOR

CONSOLA (modelo pequeño)	13.900
MEGAMAN	9.500
KOF BATTLE PARADISE	8.900
SONIC	8.900
METAL SLUG 2	8.900
MATCH MILLENIUM	8.900
GALS FIGHTERS	8.900
PAC MAN	6.500
COTTON	8.900
COOL COOL JAM	(consultar)
OGRE BATTLE	8.900



POCKET STATION

LA ULTIMA MODA EN JAPON

9.900 PTAS

ATARI LYNX

CONSOLA ATARI LYNX. NUEVAS. INCLUYE 2 JUEGOS Y TRANSFORMADOR AC.	15.900
AWESOME GOLF	3.900
BASEBALL HEROES	1.900
BATMAN	5.900
BILL & TED	5.900
BLOCK OUT	2.900
BLUE LIGHTING	4.900
CALIFORNIA GAMES	4.900
CHIPS CHALLENGE	1.900
DINOLIMPICS	5.900
DIRYT LARRY	5.900
GAUNTLET	5.900
HARD DRIVIN	4.900
HOCKEY	2.900
KLAX	2.900
KUNG FOOD	3.900
MALIBU VOLLEYBALL	5.900
NFL	2.900
PACLAND	3.900
QIX	4.900
RAMPART	5.900
ROBOSQUASH	2.900
ROBOTRON 2084	2.900
SCAPYARD DOG	4.900
SHANGHAI	4.900
SLIME WORLD	2.900
STUN RUNNER	3.900
TOURNAMENT CYBERBALL	3.900
TURBO SUB	2.900
ZARLOC MERCENARY	2.900

PC ENGINE/TURBO GRAFX

CONSOLA TURBO GRAFX NUEVAS+JUEGO	15.900
CONSOLA PC ENGINE GT	48.000

PCE (HU CARD, JAPON)

ARMED F	4.900
F1 CIRCUS (solo tarjeta)	1.500
F1 CIRCUS 91 (solo tarjeta)	1.900
FORMATION SOCCER	1.900
PC KID	5.900
POWER ELEVEN	1.900
RASTAN SAGA 2	4.900
XEVIOUS (SOLO TARJETA)	3.900

TURBO DUO (CD, JAPON)

3 X 3 EYES (sin caja)	2.900
CALL 3	4.900
DAVIS CUP	2.900
DEBUT	2.900
FATAL FURY II	2.900
FATAL FURY SPECIAL	2.900
FIGHTING STREET	9.900
MACROSS	9.900
MIGHT & MAGIC 3	5.900
NICHIBUTSU MAHJONG X	7.900
NIGHTMARE COLLECTION	15.900
PRINCESS MAKER 2	3.900
RANMA 1/2	5.900
SAILOR MOON	4.900
SHAPE SIFTER	2.900
SLIME WORLD	3.900
SNATCHER	6.900
STREAM HEARTS	12.900
TARJETA ARCADE CARD	5.900
TENCHI MUYO	6.900
VG ADVANCED	4.900

TURBO GRAFX (TARJETA, PAL)

ALIEN CRUSH	2.900
BLAZING LAZERS	1.000
BONKS REVENGE	6.900
MOTO ROADER (SOLO TARJETA)	1.000
PACLAND	1.900
POWER GOLF (SOLO TARJETA)	1.000
VICTORY RUN	2.900
VIGILANTE	2.900
WORLD CUP TENNIS	1.000

NINTENDO NES COLECCION

DONKEY KONG	3.900
CONTRA*	3.900
KARATE CHAMP*	3.900
POPEYE	3.900
BUBBLE BOBBLE	2.500
MARIO 3	3.500
LEGENDARY WINGS*	3.900
JACKAL*	5.900
STRIDER*	5.900
STREET FIGHTER 2010*	5.900
METROID	3.900
STAR WARS	3.000
ADVENTURE ISLAND 2	3.000
IKARI WARRIOR	3.000
SECTION Z	2.000
MEGAMAN 3	3.000
IMPERIO CONTRATACA	3.000
ZODA'S REVENGE	6.500
ALPHA MISSION	2.500
SHADOWGATE	3.000
TIGER HELI	2.500
DRAGON WARRIOR*	5.900
SNOW BROSS	3.900
BIONIC COMMANDO	3.000
GHOST GOBLINS	3.900
DEJA VU*	3.000
STAR TROPICS*	5.900

*juego americano, requiere consola modificada.

DREAMCAST IMPORTACION

CARRIER (USA)	12.900
D 2	4.900
DEAD OR ALIVE 2 (USA)	12.900
EPISODE I RACER (USA)	12.900
ESPION AGENTS(USA)	12.900
EVOLUTION 2 (USA)	12.900
K. OF FIGHTERS 99 EVOLUT.	12.900
KOF 99 DREAM MATCH	8.900
COOL COOL TOON	12.900
GRANDIA 2	12.900
RUNABOUT	12.900
SAKURA WARS	12.900
SHENMUE	14.900
STREET FIGHTER 2ND IMP.	8.900
STREET FIGHTER 3 3RD IM.	12.900
TIME STALKERS (USA)	12.900
VIRTUA TENNIS (USA)	11.900
D2 (USA)	(consultar)
DINO CRISIS	12.900
FERRARI F 355	12.900
CAPCOM VS SNK	12.900
SPAWN (CAPCOM)	12.900
SAKURA WARS 2	(consultar)
DEAD OR ALIVE 2 (JAP)	12.900
18 WHEELER	12.900
VIRTUA ATHLETE 2K	11.900
VAMPIRE CHRONICLES	(consultar)

NEOGEO CD

CONSOLA NEO GEO CD USADA. JAPONESA.	45.000
A.S.O. 2	5.900
ART OF FIGHTING 2	5.900
BASEBALL STARS	3.900
CROSSED SWORDS	5.900
DOUBLE DRAGON	5.900
FATAL FURY	5.900
FATAL FURY 3	3.900
GAN GAN	3.900
KOF 95	2.900
KOF 97	8.900
KOF 98	12.900
KOF 99	14.900
LAST RESORT	5.900
MAGICIAN LORD	5.900
NINJA COMBAT	5.900
NINJA COMMANDO	5.900
PUZZLED	4.900
RAGUY	5.900
RALLY CHASE	5.900
REAL BOUT SPECIAL	7.900
SAMURAI 2	2.900
SAMURAI 3	3.900
SAMURAI 3 SPECIAL	5.900
SAVAGE REIGN	3.900
SOCCER BRAWL	5.900
SONIC WINGS 2	5.900
STAKES WINNER	4.900
SUPER SPY	3.900
TOP PLAYER GOLF	3.900
WORLD HEROES 2 JET	5.900

ACCESORIOS

CONVERTIDOR NTSC-PAL	7.900
DC CABLE AV	2.500
DC CABLE EXTENSION	2.500
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
DC CABLE RGB	3.000
DC CABLE SUPER VHS	2.900
DC CABLE VGA	4.900
DC MEMORIA 2MB COMPATIBLE	3.900
DC MEMORIA 4 MB CABLE PC	6.900
DC MODIFICACION MULTISISTEMA	8.000
DC PISTOLA COMPATIBLE	5.900
DC RUMBLE COMPATIBLE	2.900
DC VGA BOX COMPATIBLE	6.900
DC PAD 6 BOTONES+VIBRACION	4.900
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
GAME GEAR CABLE LINK	1.000
GB COLOR CABLE LINK	1.500
GB COLOR CABLE LINK MULT.	1.900
GB COLOR WORM LIGHT	1.900
MASTER GEAR CONVERTER	3.900
MD CABLE RGB	1.900
MD MEGA KEY 2	1.900
MD2 CABLE RGB	1.900
N64 ADAPTADOR JAP-USA	1.000
N64 CABLE RGB	2.900
N64 CABLE SUPER VHS	2.900
N64 DS1	8.500
N64 DX 256	7.900
N64 EXPANSION PACK USADO	3.500
N64 EXTENDO CABLE	1.900
N64 MEMORY CARD COMPATIBLE	1.900
NEO GEO CABLE RF	4.000
PS EXTENDO CABLE	1.500
PS RGB CABLE	1.500
PSX ALFOMBRA BAILE	6.900
PSX CABLE SUPER VHS	2.900
PSX DJ STATION OFERTA!!!!	4.900
PSX DUAL SHOCK	3.900
PSX GUITARRA ORIGINAL KONAMI	12.900
PSX M3 CARD	10.900
PSX MANDO DANCE DANCE	3.900
PSX MANDO JOGCON	6.900
PSX MEMORY CARD 4 MB	3.900
PSX MR FREAK GAME ENHANCER II	3.900
PSX MULTITAP COMPATIBLE	4.900
PSX PAL CONVERTER B	3.500
PSX PISTOLA SCORPION + PEDAL	4.900
PSX POCKETSTATION	9.900
PSX RF UNIT OFERTA!!	2.500
SN MULTIPLAYER	2.900
SN SUPERKEY ADAPTOR	3.900
SS ACT.REPLAY+RAM+STKEY	5.900
SS AV-CABLE	1.900
SS BACK UP (SEGA)	3.900
SS CABLE SUPER VHS	2.500
SS CONTROL PAD	1.900
SS RAM 1MB-4MB (SNK-CAPCOM)	3.900
SS RF UNIT	2.000
SS RGB	2.500
SS ST KEY	3.900
SUPERGAMEBOY	5.500
VGA BOX UNIVERSAL	12.900

COMPRAMOS JUEGOS DE GB COLOR Y DREAMCAST.

BANDAS SONORAS

ATELIER ELIE	2.500	LUPIN	2.500
CASTLEVANIA 64	2.500	MACROSS VII BEST	2.500
CASTLEVANIA MIDI POWER	2.500	METAL GEAR RED	2.500
CASTLEVANIA REMIXES	2.500	PARASITE EVE 2	4.500
CHRONOCROSS	6.500	PARASITE EVE REMIXES	2.500
DETECTIVE CONAN OST	2.500	SAGA FRONTIER	6.500
DEWPRISM	4.500	SAGA FRONTIER 2 PIANO	2.500
DINO CRISIS	2.500	SAMURAI SHODOWN IV ARRANGE	2.500
DRAGON BALL NEVERENDING	4.500	SECRET OF MANA (famicom)	2.500
DRAGON BALL Z BEST	2.500	SECRET OF MANA 3	6.500
DRAGON QUEST 1+2	2.500	SHENMUE ORCHESTRA VERSION	2.500
DRAGON QUEST 1+2 V.2	2.500	SILENT HILL	2.500
DRAGON QUEST V	2.500	SLAYERS G	2.500
DRUMANIA	2.500	SLAYERS GO	2.500
EVANGELION V.2	2.500	SNATCHER	2.500
FATAL FURY WILD AMBITION	2.500	STAR OCEAN 2 ARRANGE	2.500
FINAL FANTASY 1 + 2	2.500	TALES OF PHANTASIA	4.500
FINAL FANTASY 1987-1994	2.500	TEKKEN	2.500
FINAL FANTASY 3	2.500	TEKKEN TAG TOURNAMENT	2.500
FINAL FANTASY III	2.500	TENCHI MUYO IN LOVE	2.500
FINAL FANTASY IV	2.500	TENCHI MUYO OST	2.500
F. FANTASY IV CELTIC MOON	2.500	THE LEGEND OF ZELDA	2.500
F. FANTASY IV PIANO COLL.	2.500	THOUSAND ARMS	2.500
FINAL FANTASY LOVE	2.500	TOKIMEKI DRAMA V.1	2.500
FINAL FANTASY MIX	2.500	TOKIMEKI IRODORI NO LOVE	2.500
FINAL FANTASY PRAY	2.500	TOKIMEKI MEMORIAL SOUNDTRACK	2.500
F. FANTASY SYMPHONIC SUITE	2.500	TOKIMEKI SOUND 4	2.500
FINAL FANTASY V	4.500	URUTSEI YATSURA	2.500
F. FANTASY V DEAR FRIENDS	2.500	WORD HEROES 2 JET	2.500
F. FANTASY VI DISCO 1	2.500	XENOGEARDS CREID	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 2	2.500	YUKIWARI NO HANA	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 3	2.500	YUYU HAKUSHO BEST	2.500
FINAL FANTASY VIII	8.900	ZELDA, HYRULE SYMPHONY	2.500
F. FANTASY VIII PIANO COLLEC.	2.500	ZELDA, OCARINA , REARRANGE	2.500
FRONT MISSION 3	4.500	ZENKI	2.500
GUERRERO SAMURAI DEPARTURE	2.500	BEATMANIA	2.500
GUITAR FREAKS	2.500	BEATMANIA 3 MIX	2.500
GUNDAM	2.500	GUERRERO SAMURAI BEST	2.500
GUNDAM 20 TH	2.500	GUERRERO SAMURAI DIRECTOR'S	2.500
KING OF FIGHTERS 99	4.500	GUERRERO SAMURAI O.S	2.500
KING OF FIGHTERS BEST	2.500	GUERRERO SAMURAI O.S III	2.500
LA FAMILIA CRECE	2.500	GUERRERO SAMURAI SONGS	2.500
LAST BLADE	2.500	SOULCALIBUR	2.500
LAST BLADE 2	2.500	SOULEDGE	2.500
LEGEND OF DRAGON	2.500	STREET FIGHTER ZERO ANIME	2.500
LUNAR MAGICAL ISLAND	2.500	SOIKODEN II ORRIZONTE	2.500
LUNAR MAGICAL ISLAND 2	2.500	MACROSS VFX 2	2.500

FIGURAS



MUÑECOS FF VIII

"AHORA INVOCACIONES DISPONIBLES"

STAR WARS EPISODIO UNO
STAR WARS POWER OF THE FORCE
AUSTIN POWERS
POKEMON
UNIVERSAL MONSTERS
MOVIE MANIACS
CABALLEROS DEL ZODIACO
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD





FIGURAS DE MATRIX

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO VAGRANT STORY

Los ganadores de 1 Juego Vagrant Story han sido los siguientes:

Miguel Angel Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Josep De Dios Sans (LERIDA)
Santiago Soriano Esteban (ZARAGOZA)
Ricardo Alonso Fernández (ORENSE)
Juan Velez Frías (GUADALAJARA)
Miguel Angel Martín Guzmán (VALENCIA)
Rafael Torres Alvarez (BARCELONA)
Agustín Alonso Tomás (MURCIA)
Jesús Vergara Vagnero (NAVARRA)
Lucas Enríquez Martínez (ASTURIAS)
Tomás Hernández (ALICANTE)
Ricardo López Rubio (MADRID)
Pablo Rico Alonso (VALLADOLID)
José Antonio Blanco González (BARCELONA)
Pedro Miguel Ramos Lentisco (ALICANTE)
Fco. José Martín Villacorta (VALLADOLID)
Oscar Rojano Marco (ZARAGOZA)
Francisco Fuertes García (VIZCAYA)
Raúl Jiménez Cembellín (SALAMANCA)
Roberto Puente Tapia (BURGOS)
Alberto Pascual Vega (MADRID)
Marco Martínez Berbel (GRANADA)
José Antonio Nicolás Lax (MURCIA)
Pedro Hernández Domínguez (BADAJOZ)
Rafael Ruiz Almeida (HUELVA)
Enrique López Campo (ZARAGOZA)
Alberto Rubio Cantero (CORDOBA)
David González del Moral (MADRID)
Juan Carlos Domínguez Hernández (HUELVA)
Javier Tabanera Plaza (MADRID)
David Aracil Serra (VALENCIA)
Oscar Nájera García (BARCELONA)
Guzmán Baldayo Martí (CASTELLON)
Manuel Pregal Rodel (PONTEVEDRA)
Begoña Andreu Ferrandis (VALENCIA)
Alicia Plaza Jiménez (MADRID)
Hugo Rodriguez Montero (MADRID)
Miguel Sanz Pedrosa (VALENCIA)
Pedro González Martín (BARCELONA)
Francisco Navarro Morote (ALICANTE)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

LO MAS CALENTITO

GRAND PRIX 3

PVPR: ~~7.995~~
Precio Alcoste: 7.150
Descuento: 11%

MUSICA
LIBROS
DVD
VHS
INFORMATICA
ELECTRONICA DE CONSUMO
JUEGOS CONSOLA
SOFTWARE PC
PERFUMES Y COSMETICOS
PAPELERIA
VINOS Y LICORES
REGALOS
PELUCHES

ESTAR A LA ULTIMA EN JUEGOS TE COSTARA MUY POCO

Solero&Solero

SERVICIO URGENTE 4 H:
www.alcosteurgente.com
(Madrid capital y Barcelona capital)

Atención al cliente: 902 50 52 54

www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio





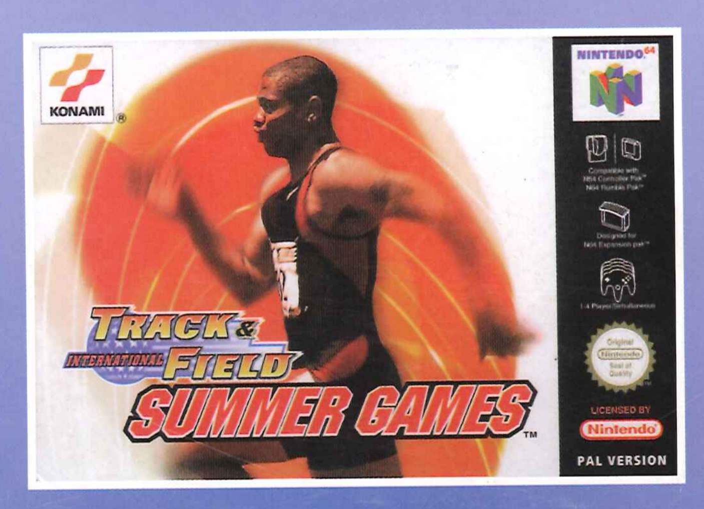








EL MEJOR RETORNO



Konami te brinda la oportunidad de emular a tus ídolos deportivos con la más actual entrega de la exitosa saga Track&Field.



El título que significó toda una revolución en estrategia/RPG ha sido ampliamente mejorado con esta segunda parte



La secuela de uno de los más significativos RPG de la historia de PlayStation llega a las tiendas.



Pásatelo bomba con los más de 30 cómicos y divertidos mini-juegos de esta adictiva conversión de coin-op.

